

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº9 - 350 PTAS
Nintendo® Acción
SUPER PREVIEWS
Así serán...
ALIEN III
BUBSY
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT
Todas las claves de...
HUDSON HAWK
ROBOCOP 3
TINY TOON
EN NOVEDADES...
ADDAMS 2
JAMES POND
NBA BASKETBALL
ASTERIX
00009
8 414090 202251
HOBBY PRESS
Concurso Tiny Toon
¡¡REGALAMOS 50 CARTUCHOS PARA SUPER NINTENDO!!
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
¡¡¡EXCLUSIVA!!!
STREET FIGHTER II TURBO
¡MÁXIMA POTENCIA!



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Subdirector:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
José Luis del Carpio
José Carlos Romero
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de Sección),
Elena Jaramillo, Abel Vaquero
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
E. Lozano, D. García, J Gallego, A. Fernández, D. De la Fuente

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio
M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992



Año II - Nº9
AGOSTO 1993
350 ptas. (Incluido IVA)

Este mes te contamos todo lo que quieres saber a cerca de...



8 MULTI- TAP

Nintendo asegura la diversión. Eso ya lo sabías. Pero lo que posiblemente es una novedad para ti es que existe un artilugio que permite que se conecten cinco jugadores simultáneamente.

¡Imagínate lo que puede ser echarte un partidazo de fútbol con cuatro colegas o jugar un encuentro de tenis de dobles controlando un amigo a cada jugador.

Si te interesa el tema, ya puedes ir acercándote a la página 8 y encontrarás toda la información.

12 C.E.S.

La feria mundial de los videojuegos por excelencia. Por unos días Chicago se convierte en el centro mundial del entretenimiento y Nintendo Acción,-por supuesto-, no podía faltar a la cita. Allí estuvimos y os contamos parte de lo que vimos. (El mes que viene, más).



Todas las claves de...

54 TINY TOON

Seguro que tienes este juego. Y te encanta, por supuesto. Pero posiblemente llevas varios meses jugando con él y no has conseguido llegar hasta el final. ¡Pues en tus manos está conseguirlo gracias a este articulillo!

64 ROBOCOP III

Un auténtico monstruo policial. Una bestia en la lucha contra el crimen. Un huracán que arrolla a cuanto delincuente encuentra a su paso. Ese es Roger Rabb... ¡digo..., Robocop! Y como sabemos que a pesar de que conoces de sobra a este personaje, el juego que protagoniza en Super Nintendo te sigue comiendo el coco, no hemos tenido más remedio que facilitarte las cosas. De nada.

70 HUDSON HAWK

¿Es un gorrión? ¿Es un ultraligero? ¿es un mosquito trompetero? No. Es Hudson Hawk, el personaje más cínicamente heróico del mundillo consolero. Bruce Willis en persona, nos ha pedido que, por favor, metiéramos en Nintendo Acción la solución al juego que tan hábilmente protagoniza. Y nosotros, ¡claro!, no hemos podido negarnos. Cualquier cosa con tal de agradar a los amigos...

76 ANOTHER WORLD

¿Qué? ¿Os quedásteis con las ganas de completar este juegazo el mes pasado? ¿eh?. Pues tranquilos porque Nintendo Acción nunca os deja en la estacada. Dijimos que en este número acabaríamos el juego y ¡vaya si lo hemos acabado!. ¡Hasta la última pantalla!
No tiene importancia... Ya sabéis: Hoy por ti, mañana por mí...

Editorial

Este mes los usuarios de Nintendo estamos de enhorabuena. Por fin, tras unos largos meses de arduas negociaciones, Nintendo establece su propia filial en España.

¿Que qué tiene esto de buena noticia? Pues muchas cosas que iremos descubriendo poco a poco, pero, ante todo, tiene de positivo que se pone fin a una situación de incertidumbre que se había prolongado durante demasiado tiempo, a lo largo de la cual los amigos de Mario nos hemos venido sintiendo bastante desamparados.

Porque, como todos sabéis, desde que el pasado mes de Febrero Nintendo rompiera sus relaciones con una de sus distribuidoras en nuestro país, Erbe Software, la actividad de la multinacional nipona se ha visto reducida de una forma drástica. Han salido nuevos títulos... pero escasos. Se han vendido consolas... pero muchas menos de las que habría sido deseable... Mario ha estado de vacaciones.

Pero, amigos, se acabaron para siempre los tiempos de escasez. Nintendo vuelve a la carga con toda su artillería pesada dispuesta a dar la batalla en el mundo de las consolas.

Preparaos,pues, para recibir una auténtica invasión de productos con el sello de calidad de Nintendo. Preparaos para lo mejor. Preparaos para todo. Porque el gigante japonés ha vuelto a resurgir. Y lo ha hecho con más fuerza que nunca.

La redacción



BARCODE BATTLER, UNA NUEVA TENDENCIA EN VIDEOJUEGOS



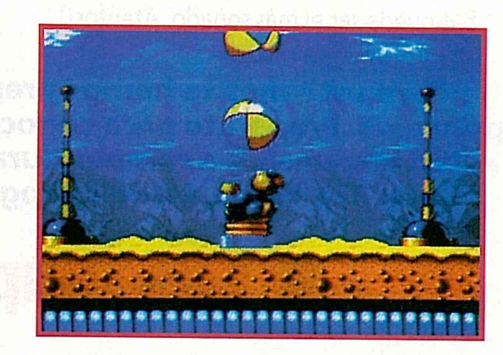
Cuando parecía que todo estaba ya visto en este mundillo consolero, hace su aparición en Japón una nueva máquina llamada **Barcode Battler y arrasa en el mercado.** España no iba a ser menos, por lo que preparaos para recibir en **Septiembre** lo que se dice va a ser la revolución del videojuego.

¿Que en qué consiste el Barcode? Pues en **una pequeña consola dotada de una pantalla de cristal líquido y que puede leer códigos de barras** de cualquier producto. De la lectura de estos códigos el Barcode obtiene unas puntuaciones que luego son utilizadas para desarrollar un juego **mezcla de rol y estrategia.** Guerreros, magos, luchas de poder o infinitas situaciones de juego son algunos de los elementos que formarán parte de este genial juguete que pronto **Bizak** nos traerá a España. Seguiremos informando.

JAMES POND EL REY DEL AGUA

Cuando todavía está por llegar el genial **James Pond** a las **Super Nintendo**, **Seika,** -la compañía que ha dado a luz a Super Turrican-, anuncia el lanzamiento de **«The Aquatic Games»**, otro título de la saga del simpático bacalao que en cuestión de semanas aparecerá en el mercado. Protagonizado por el mítico peztective, este cartuchillo convertirá las olimpiadas modernas en **divertidas pruebas acuáticas** con entrañables animalejos como protagonistas y un sentido del humor absolutamente brillante. 110 metros sobre el agua, salto de cangrejo, salto de cama elástica, carreras de monociclos y otros desafíos súper originales esperan a los más fanáticos de un Pond que en la Super se moverá como pez en el agua.





"SAYONARA, BABY"



La versión «arcade game» o, si lo preferís, «coin-op» de **Terminator 2 para Super Nintendo** está a punto de aparecer en nuestro país, a juzgar por la lista de lanzamientos de la compañía Arcadia, que lo sitúa durante este Otoño. Tras el intento fallido que supuso el lanzamiento de Terminator 2, el juego, versionado directamente de la película de Arnie Schwarzenegger, parece evidente que esta versión tiene todas las papeletas para llevarse el gato al agua. Y si no, leed esto: **T-2 tendrá gráficos completamente digitalizados, sonidos fx y melodías extraídas directamente de la película.** Acción simultánea y machacante para dos jugadores, con SuperScope a tope y muchas bestias de hierro. Perspectiva a lo Operation Wolf, -que ya es el clásico ejemplo-, y un modo de juego en el que la puntería es lo que manda, harán lucirse al cartucho que Acclaim ha puesto en pantalla a partir de la máquina recreativa de Midway (como Mortal Kombat).





NACE POR FIN NINTENDO ESPAÑA

El pasado viernes 16 de Julio, Erbe Software y Nintendo Europa firmaron un acuerdo en Madrid mediante el cual **Nintendo establecerá su propia compañía subsidiria en España.**

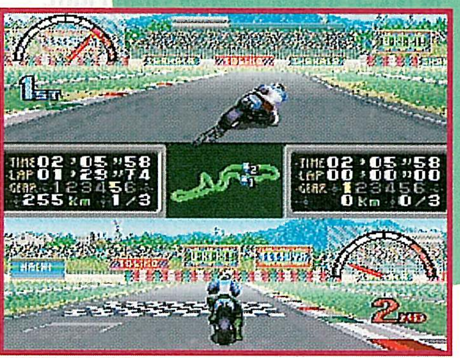
Tras muchos meses de rumores, posturas encontradas y acercamientos que nunca se producían, representantes de Nintendo Europa GmbH de Grossostheim, Alemania y de Erbe Software, -la empresa que había llevado hasta ahora la línea de producto Game Boy y Super Nintendo-, firmaban por fin los documentos que posibilitaban lo que todos los usuarios de Nintendo estábamos esperando desde hacía ya tiempo: **el nacimiento de Nintendo España.**

La nueva empresa que se ha creado es subsidiaria al 100 por 100 de Nintendo Europa, y ésta a su vez lo es de Nintendo Japón, y surge como un acuerdo que enlaza plenamente con aquellos que se dieron hace unos meses en el **Reino Unido, Francia y Benelux,** países en los que igualmente Nintendo instaló las respectivas compañías subsidiarias.

Por otro lado, Nintendo Europa ha manifestado que Spaco, -distribuidor en nuestro país de la consola N.E.S.-, continuará vendiendo este producto.

Nintendo España es ya un hecho. Ahora sólo falta que se pongan a trabajar duro para llenar el vacío que habían dejado en los últimos meses. Estamos seguros de que lo van a conseguir. Eso y muchas cosas más.

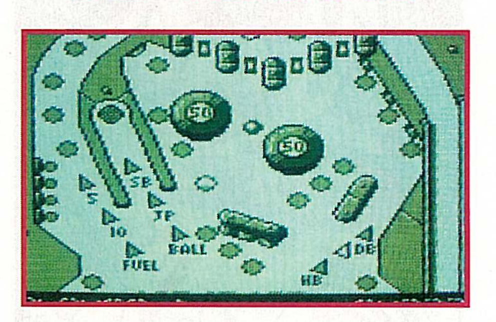




G.P. 1: ¡LA EMOCIÓN DE LAS MOTOS!

Rugidos de motor, hasta seis prototipos de las mejores marcas, 13 circuitos reales del campeonato del mundo, imágenes digitalizadas y animaciones de auténtico lujo configuran el último cartucho que ha salido en tierras japonesas con las dos ruedas como único aliciente. Hablamos de **GP 1,** un juegazo de **Atlus** cuyas posibilidades de fracaso son tan bajas como las de que llegue a nuestro país algún día. Por si acaso, que sepáis que este cartucho bomba contiene **el mejor juego de motos que se ha visto hasta la fecha.** Simplemente imparable.

EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO



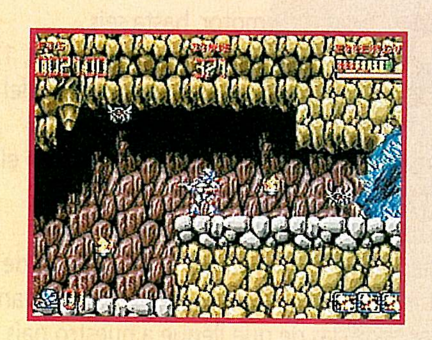
Game Boy está de enhorabuena. El que es sin duda mejor videopinball de la historia, el célebre **Pinball Dreams** de Amiga, tendrá su correspondiente versión en la portátil de Nintendo. **Gametek** se encargará de distribuir esta auténtica maravilla que pondrá a nuestra disposición: cuatro diferentes mesas de juego, la brillantez de sus gráficos y como elemento primordial la impresionante suavidad de su scroll (elemento indispensable en un juego de este género).

Por cierto, la versión correspondiente para el **«cerebro de la bestia»** está en plena preparación.

F.C.I.: A LO GRANDE

Es muy probable que el nombre de **F.C.I.** os suene a chino... ¡bueno, más bien a japonés! Pero andados con jo, porque F.C.I. resulta que es **un gigante de las comunicaciones niponas,** un súper imperio que posee todo tipo de compañías de TV, emisoras de radio, productoras de Cine y un montón de cosas más. Pues bien, parece que Fujisankei Communications International (F.C.I.) tiene preparados unos cuantos cartuchos para Nintendo que pretende introducir en Europa. Por ejemplo, en **Game Boy: Panel Action Bingo** y la segunda parte de **Ultima**. En **N.E.S.**, lanzarán **Zanac,** un súper cartucho con 12 enemigos enormes para jugar con pistola y un billar, **The National Pool Tour.** Y en **Super Nintendo, SimEarth**, un cartucho que te invitará a participar en la creación de La Tierra. Muy fuerte todo.¿No?

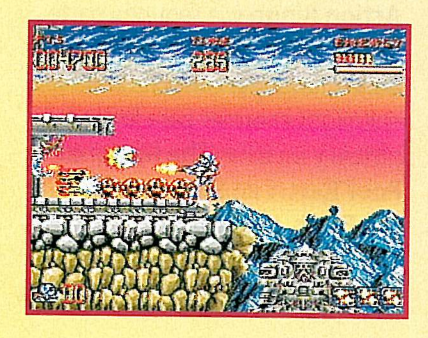




VUELVE EL MONSTRUO

La acción ya tiene un nuevo rey. **Seika** acaba de lanzar al mercado americano **Super Turrican**, un impresionante arcade **mezcla de acción y aventura** que pondrá los pelos de punta hasta al más calvo gracias a sus 13 niveles de increíble definición gráfica, variedad argumental, imaginación colorista y tremenda calidad sonora del Dolby Surround Sound. En sus 8 megas alucinarás con más de **1000 pantallas** diferentes en tres dimensiones, que te introducirán en el terrorífico y sórdido ambiente de la lucha contra el mal. Si el Turrican de N.E.S. ya impresionó, prepárate, porque en el «Cerebro de la bestia» ahora todo es posible.

Un último dato: el cartucho lo distribuirá en Europa la compañía **Storm**. Suerte para ellos.

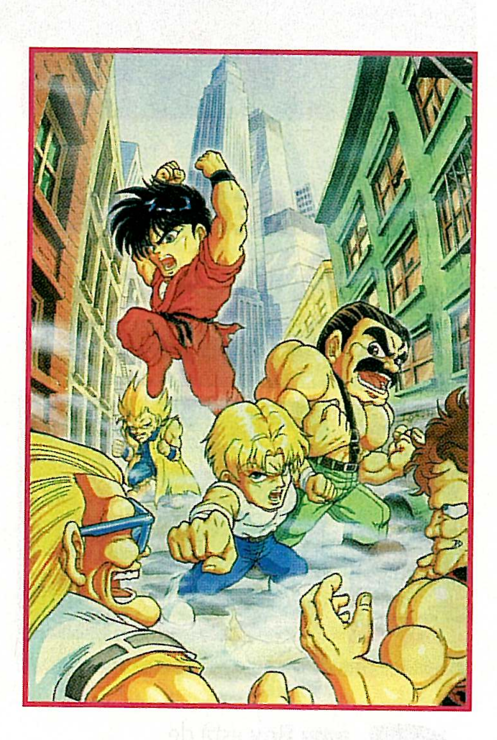


A LA SOMBRA DE FINAL FIGHT

Nuestro hombre fuerte en Japón nos ha revelado que ya está en la calle **la auténtica y oficial versión de Final Fight para la N.E.S. 8 bits: Mighty Final Fight.**

Este simpático y gracioso cartuchete, ha sido realizado por la misma **Capcom** en un tiempo record y,- por lo que nos dice nuestro colega-, **inusitados resultados.**

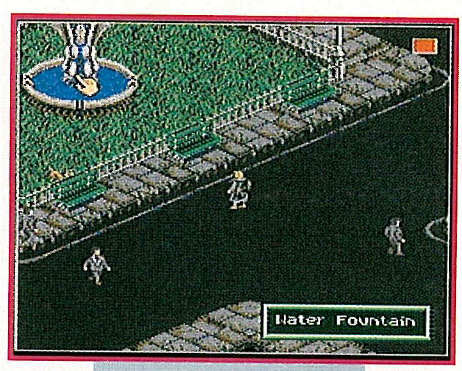
El jueguecillo en cuestión respetará los nombres de los luchadores y su estilo de



juego, sólo que con una pequeña diferencia: **Haggar, Ryu y Cody son ahora enanitos de gran cabeza** que, al estilo de los más típicos muñecos japoneses, han sido llevados a la pantalla con **un sentido del humor abrasivo.**

La verdad es que no sabemos si Capcom ha imitado a Konami y por tanto ha decidido comenzar a **parodiar sus arcades más sagrados** o es que el juego es así y, dentro de lo más serio, han intentado poner un nota graciosa.

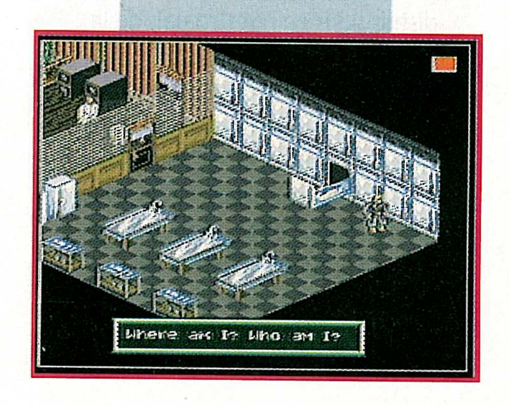
Sea como fuere, Mighty Final Fight tiene una pinta fenomenal y, claro, de lo más divertida. Pero, por si acaso, mejor será que no hablemos de fechas...



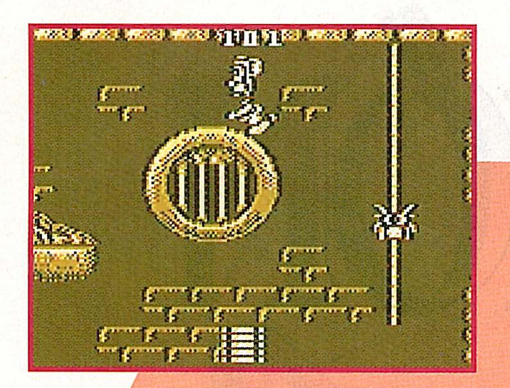
TU ÚNICO PECADO ES ESTAR VIVO

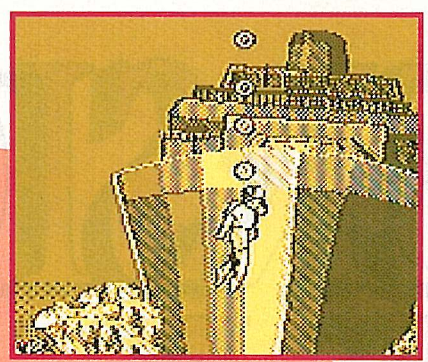
Acabas de ser asesinado. Una pareja de funcionarios del tanatorio te traslada a la cámara frigorífica. Todo está muy oscuro pero te das cuenta de algo: tu dedo meñique del pie derecho se mueve, y por lo tanto, **¡estás vivo!.**

Una segunda oportunidad se abre ante ti. Sin embargo, no recuerdas nada. No sabes ni quién eres, ni qué haces allí, ni siquiera cómo te has metido en este berenjenal. Sólo sabes que **alguien quiere acabar contigo y que debes evitarlo a toda costa...**Este es el espectacular comienzo de la última propuesta de **Shadow Run,** un cartucho de **Data East** que, bajo una atmósfera psicodélica y futurista, pretende **darle un nuevo aire a los juegos de rol.** Técnicas cinematográficas en su concepción y desarrollo, conseguirán que si lo que te van son los ambientes y escenarios tipo **Blade Runner,** te pongas a dar saltos de alegría. Rol puro de 24 kilates sin apenas concesiones a la galería que ¿podrás ver en próximas fechas?



SÓLO PARA GENTE DE «Elite»





Hace algunas semanas **Adam Prichard,** representante de marketing para Europa de la compañía **Elite**, se pasó por la redacción de N.A. para presentarnos lo que será sus **grandes proyectos** para Nintendo. Lo más espectacular que tienen preparado es **Striker**, un pedazo de **juego de fútbol para Super Nintendo** que promete innumerables opciones, infinitas posibilidades de juego, futbolistas reales y un montón de sorpresas más. Prichard afirmó que el juego estaría disponible a finales de septiembre. Para algo más tarde están programados **Dr. Franken 2**, **Fidgetts**, una divertida aventura protagonizada por dos ratones que deben colaborar entre sí para salir del atolladero, y **The Tiles**, un cartucho estilo Tetris para los amantes de la acción «pensante».

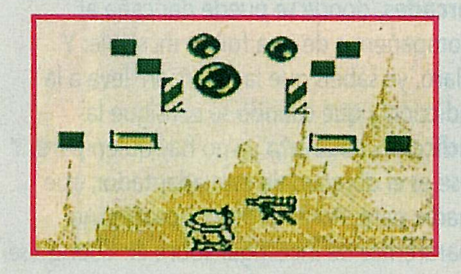
Tres juegazos que la propia Elite traerá a España a lo largo de los próximos meses.





PANG, EN GAME BOY

Pang, quizá **una de las recreativas más conocidas de los últimos años,** desembarca en el mundo Nintendo. **Hudson** ha sido la compañía encargada de llevar a cabo la conversión de esta clásico de «bolas» que sorprendió por sus **altos niveles de calidad y adicción.** Todos los detalles de este genuino arcade, incluídos los típicos escenarios de monumentos famosos, no se echarán de menos en la pequeña gigante de Nintendo. Manteneos a la escucha, y a la lectura, porque el jueguecito se las trae...





1,2,3...ACCIÓN

By The Scope.

Aquí estoy de nuevo un mes más dispuesto a contaros los rumores que recorren el mundo Nintendo. Por desgracia, esta vez no son todos buenos:

- Malas noticias. Por lo que parece, **el esperadísimo CDRom de Nintendo se retrasa.** Aunque no existe una confirmación oficial, nos han dado el soplo de que quizá Nintendo espere a tener en el mercado **una súper consola de 32 bits** antes de sacar su ND. Ambos aparatos formarían uno sólo. Eso sí, hasta el 95, no esperéis nada de nada.
- De momento conformaos con **una nueva versión de la N.E.S.** Con un diseño espectacular, este nuevo concepto se presentó con fortuna en el C.E.S. de Chicago, pero aún nadie me ha comunicado **nada sobre su distribución,** siquiera en Europa.
- Se confirma. **El siguiente juego que llevará el super chip FX va de coches.** Se llamará **FX Trax.** Desarrollado por **Nintendo y Argonaut Sofware,** se sabe que los coches podrán cambiar de forma al antojo del jugador y que existirá la posibilidad de partir la pantalla en la opción de 2 jugadores. En todo caso, Super Racing FX aún sigue en manos de **Elite** y el mismo Adam Prichard nos comunicó que el cartucho va viento en popa.
- **Yoshi's Safari.** Este será el nombre «occidental» definitivo que recibirá el cartucho compatible con el Super Scope protagonizado por el dragón de Mario. Y no será el único, porque la segunda parte de **Battleclash** ya es un hecho.
- Un brindis al cielo. **Akira,** quizá el anime japonés que más revuelo ha causado en el mundo occidental, tendrá su juego en el **«Cerebro de la bestia».** ¿Cuando?, pues más o menos por Semana Santa (en el mercado «chinaka», claro).
- Konami. Últimos retoques a **Martial Champion para Super Nintendo,** un increíble juego de lucha que va a romper. Y acabo ya mismo porque no tengo más espacio. Hasta el mes que viene.

«Multitap», llega la revolución de los periféricos

DIVERSIÓN 4 X 4

El último periférico desarrollado para Super Nintendo va a dar mucho que hablar. Se llama «Multitap», ha sido concebido por Hudson Soft y permite la participación -y diversión- simultánea de hasta cinco jugadores. Chicos, chicas, con todos vosotros la revolución del periférico: «Multitap».





Aunque hace algún tiempo que este periférico de lujo está **disponible en tierras japonesas**, la verdad es que aún no nos podemos hacer muchas ilusiones en cuanto a su distribución española. Pese a estar **licenciado por Nintendo**, es decir, ser un **producto oficial**, y pese a tener algunos **juegos de categoría en cartera,** es imposible, por el momento, adelantaros si quiera un pequeño detalle en cuanto a este cacharro. Ni fechas, ni precios...

Lo que sí podemos contaros, y con mucho gusto, es todo lo que se **refiere a las enormes posibilidades** que el Multitap aportará a los apasionados por el juego «competitivo». El adaptador de **Hudson permite la participación simultánea de hasta cinco jugadores** -uno en la primera entrada del mando y otros cuatro en el propio periférico- si bien **sólo con los juegos que estén preparados** para ello y cuyos máximos exponentes tenéis en las siguientes páginas.

Tal número de jugadores **garantiza diversión absoluta**. No sólo en los **cartuchos deportivos**, sino también en los **arcades**, donde se puede dar caña al compañero-s de una forma increíble. Y claro, ya sabéis que la diversión lleva a la adicción y que cuando se consigue la **adicción absoluta** ya no hay quien pare. Y ese es el objetivo de este adaptador, que nadie pare. Por lo pronto, nosotros no pararemos de investigar sobre él. Cuando sepamos más cosas, os la comunicaremos...





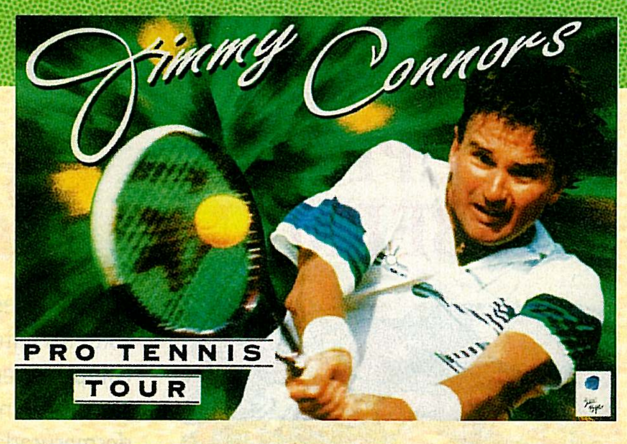






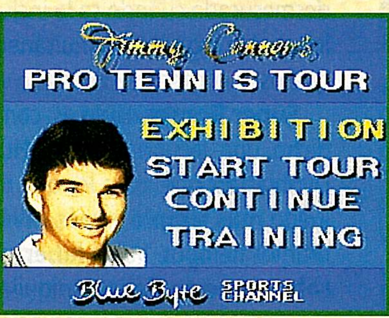
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

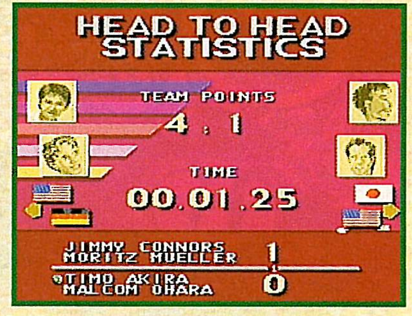
En tenis, Jimbo manda



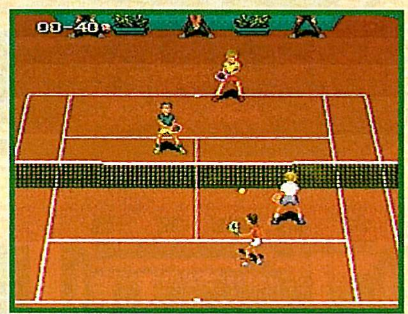
La aparición de **Super Tennis** marcó en aquel momento al jugador de tenis vía consolas. Era rápido, simpático, gracioso y, ante todo, **muy profesional**. De hecho siempre creimos que no iba a haber nada en este mundo de juegos que lo superase. Pero nos equivocábamos, o al menos nos confiamos demasiado. **Jimmy Connors Pro Tennis Tour**, un original de **Ubi Soft** creado para los ordenadores, es por lo menos tan bueno como el Super Tennis, sólo que además cuenta con el atractivo añadido de que permite la **participación simultánea de cuatro jugadores.**

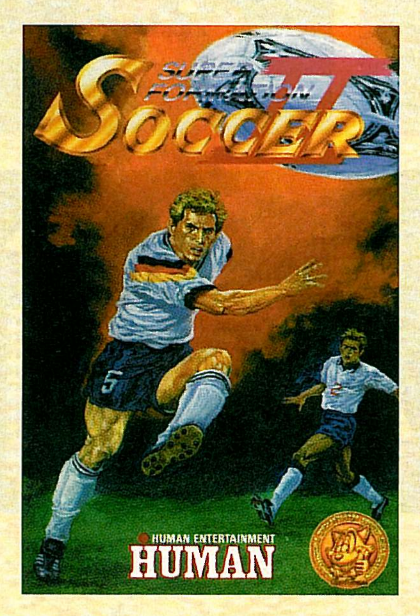
¿Os imagináis hasta dónde alcanzó nuestro nivel de adrenalina cuando pusimos el juego en la consola, alucinamos con el **número de opciones**, nos quedamos impresionados con su **jugabilidad y empezamos a jugar a dobles** sólo que con cuatro mandos? Pues no os lo imaginéis más, que debe doler. Simplemente tened algo de paciencia y esperad ansiosos la llegada del cartucho y, claro, la del Multitap.











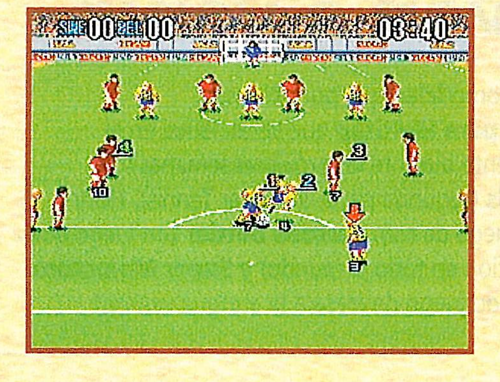
SUPER FORMATION SOCCER 2

Más de lo mejor

Estamos ante la versión «chinaka» de la **segunda parte del archiconocido Super Soccer**, uno de los mejores juegos de fútbol de la historia. ¿Que qué diferencias hay con respecto a la primera parte? Pues parece que no se ha modificado casi nada. Simplemente algunas **animaciones**, la inclusión de España en el cuadro de los equipos y ciertas mejoras en la utilización del **modo 7** en el campo.

Por lo que se refiere a la opción de **cuatro jugadores simultáneos**, la verdad es que el **juego cambia** por completo. Para que os hagáis una idea, **cada jugador controla la mitad de los jugadores de su equipo**. De esta forma se pueden **hacer faltas al compañero, quitarle el balón o incluso marcarle un gol**. Esto hace que se busque más el pase que la jugada individual ya que si sortear a un jugador es complicado, imaginaos lo difícil que es a dos.

Pero si queréis disfrutar de lo lindo, **cruzad** los equipos, o mejor, **los jugadores de cada equipo**. Es divertido jugar con Argentina y jugadores alemanes en la alineación.







SUPER BOMBERMAN



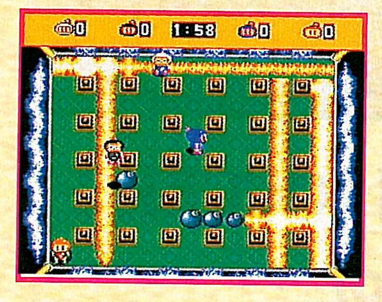
¡Bombas, bombas!

Abrid bien los ojos y preparada el pad, porque estamos ante la que es sin duda mejor y más completa versión del clásico **Dynablasters**, un cartucho fenomenal que crece de forma desmesurada cuando se le incluye la opción de los cuatro jugadores simultáneos. ¿Que queréis que os lo contemos? Pues allá va.

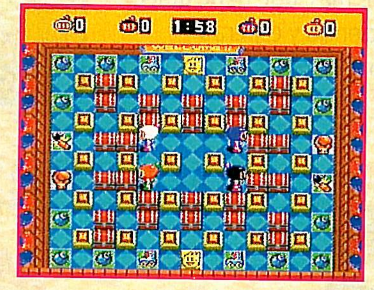
Super Bomberman es, como ya hemos dicho, una versión **made in Hudson** de Dynblasters que, para los que no lo sepáis, es el juego **más simple y más divertido** de los últimos tiempos. Va de **laberintos, bombas y robots que se deben** aniquilar unos a otros. Valiéndose de **explosivos** y de las más sagaces artimañas, cada jugador deberá **eliminar al resto de contrincantes**. Para ello cuentan con **docenas de items** que incrementan las capacidades de nuestro «bombero»: Unos elevarán la potencia, otros aceleran, otros os harán invisibles y otros... bueno, ya lo veréis cuando tengáis que enfrentaros a **tres despiadados robots** que tienen el mismo objetivo que vosotros: borraros del mapa.

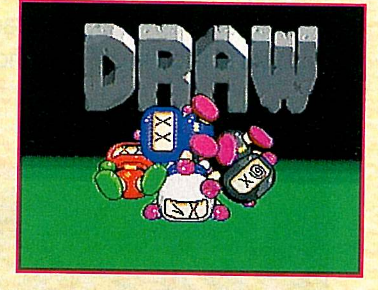






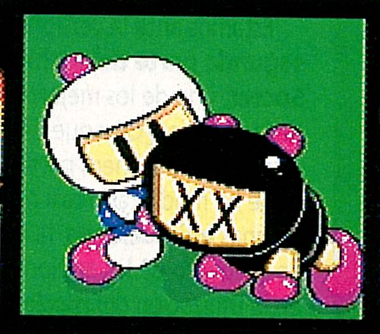














Los que hay y los que van a venir

Los juegos que acabáis de ver son sin duda los más atractivos de los disponibles fuera de nuestras fronteras. Un par de títulos más que ahora mismo ocupan escaparate en las tiendas niponas son **Super Fire Pro Wrestling 2, y Devil's Course**. El primero es un cartucho de **lucha libre** cuyo único atractivo es precisamente el Multitap. El segundo es un curiosete, salvaje y extravagante **juego de Golf** al que se le puede «enchufar» el adaptador más por comodidad que por otra cosa.

Otros cartuchos para Multitap que verán la luz en el Imperio del Sol Naciente durante las próximas semanas son: **Super Family Tennis** (segunda parte de Super Tennis), **Holy Sword Legend 2** (juego de rol), **Barcode Battler** (un juego que está causando sensación en todo el mundo) **y Super Momotaro Train 2** (un complicado juego de mesa a la antigua usanza).

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

NUEVO EN ESPAÑA

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

¡PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):
- ☐ Reloj Tetris..............................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ..............................P.V.P. 3.950 ptas.

NT

NOMBRE..............................APELLIDOS..............................
DOMICILIO..............................LOCALIDAD..............................
PROVINCIA..............................CODIGO POSTAL..............................TELEFONO..............................

Forma de pago:
- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..............................
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..............................
Titular de la tarjeta (si es distinto)..............................

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

C.E.S.

A TODA REVOLUCIÓN

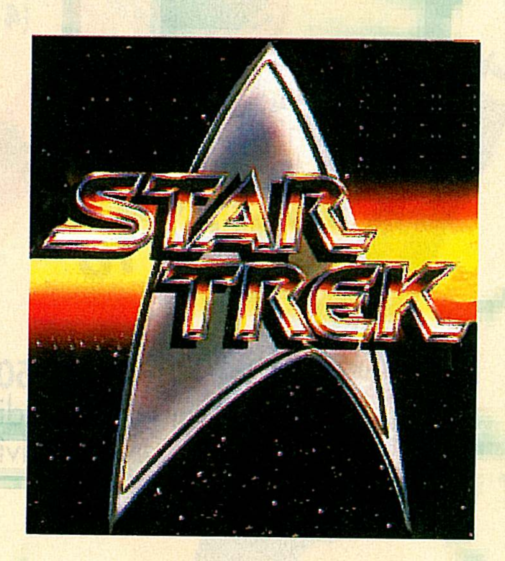
Una revolución silenciosa, pero no por ello menos importante, se está gestando en el mundo de los videojuegos. Esos aires de renovación se vieron claramente reflejados en la edición de verano del Computer Entertainment Show, que del 3 al 6 de junio pasados reunió en Chicago a la flor y nata del mundo de las consolas. Todo lo que allí aconteció os lo mostramos en un amplio reportaje que se continuará en el próximo número.

Junto a la aparición de nuevos formatos como **el 3DO,** -que sigue avanzando en su batalla contra las consolas"establecidas"-, debemos mencionar la irrupción masiva de los **juegos de rol en las consolas Nintendo** y muy especiaolmente la Super Nintendo.
Además hay que destacar que el uso de nuestro admirado **chip Super FX** se está generalizando, y que **el modo 7** ya es la norma, más que la excepción, en los juegos donde abundan las rotaciones de imágenes.
Por lo que respecta a los juegos, habría que destacar dos auténticos bombazos que están a punto de estallar en nuestras consolas: **Super Mario All Stars y Street Fighter II Turbo,** que superan a sus antecesores y prometen horas y horas de juego.
Por lo que respecta a la **N.E.S**, debemos lamentar la **escasez de novedades** observadas en la Feria, aunque eso no debe desanimarnos, puesto que Nintendo ha presentado **una nueva consola de 8 bits** con un diseño mucho más moderno, y esas cosas no se hacen sin saber que va a haber muchos juegos detrás.

ABSOLUTE ENTERTAINMENT

Diversión sin contemplaciones

Esta compañía norteamericana, haciendo honor a su nombre, mostró durante el C.E.S. su clara y sana intención de inundar el mercado de Nintendo con sensacionales novedades como **Star Trek: The Next Generation para NES y Game Boy,** con un Capitán Kirk más aventurero que nunca. Y si lo que os gustan las aventuras salpicadas de disparos, os recomendamos **Soldiers of Fortune**, también para **Nintendo y Game Boy.**



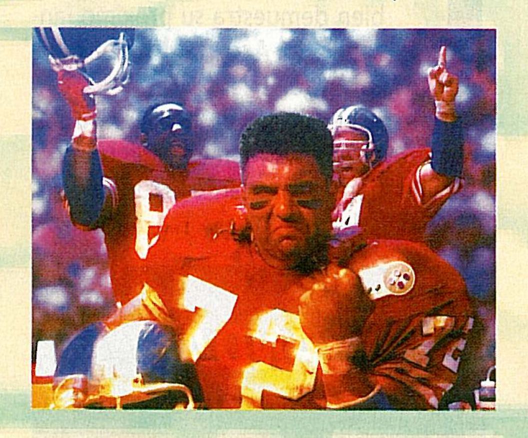
Trasladándonos a una época futura, nos situaremos en el escenario de **Beastball para Super Nintendo,** un salvaje deporte en el que sólo hay una regla: la victoria a toda costa. Por otra parte, la serie Battletank tendrá su continuación en **Super Battletank 2 para Super Nintendo,** con cañonazos a troche y moche. Pero si vuestra vocación es la de "mani-

tas", tal vez le podréis sacar todo su jugo a **Home Improvement** para Super Nintendo, un cartucho que va de... ¡carpintería! Por último, Absolute presentó **Redline F-1 Racing** para Super Nintendo, y **Turn & Burn No Fly Zone**, un cartucho con pretensiones de simulador y mucho modo 7.



Una gran expectación

Efectivamente, eso es lo que sentimos todos los jugones de la galaxia Nintendo cuando se nos menciona la fecha del **13 de septiembre,** y no es que sea el aniversario de boda de Butragueño ni el día de comienzo de la liga de fútbol, sino que (agarraos a la silla, consoleros) salen al mercado **todas las versiones de Mortal Kombat,** incluidas las de Super Nintendo y Game Boy. Esto último ya es en sí toda una noticia, pero más aún lo será su extraordinaria animación y cualidades técnicas.



Así de duro se presenta NFL Quarterbak Club, uno de los juegos deportivos que nos traerá Acclaim.

También para la pequeña de Nintendo saldrán al mercado **Spiderman 3** (Invasion of the Spider Slayers) e **Itchy and Scratchy.** Mientras que el hombre araña no necesita presentación, del segundo os diremos que tiene como protagonistas a los geniales Pica y Rasca de la serie Los Simpson. ¡Y con eso ya está dicho todo!

Estos mismos personajes aparecerán en **Itchy and Scratchy: Teed Off** para la misma consola, donde jugaréis al minigolf en medio de un sinfín de travesuras.

Si os gusta el genuino sabor americano (y no nos referimos sólo a los Fritos de maíz), podéis ir haciendo un hueco en vuestra Super Nintendo a **NFL Quarterback Club.** También con 16 megas y una jugabilidad descomunal llegará a la grande de Nintendo **NBA Jam**, esta vez con el baloncesto como protagonista, aunque tampoco podía faltar el fútbol en el repertorio de Acclaim, que hará se presencia mediante **Champions League Soccer para Super Nintendo.**

Otro estreno de lujo: **The Incredible Crash Dummies para Super Nintendo**

Y si tenéis vuestro Super Scope un poco abandonado, la podréis desempolvar con **Terminator 2 The Arcade Game para Super Nintendo.**

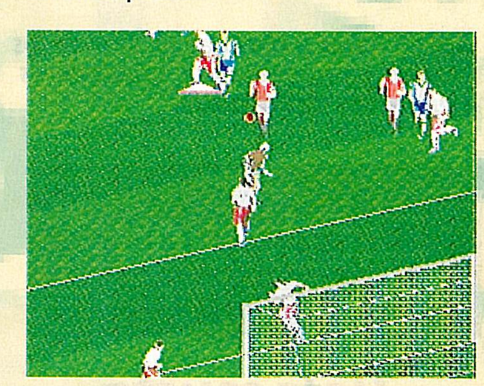
ACCOLADE

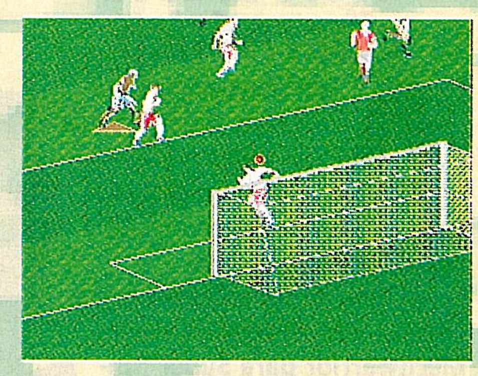
Cartuchos de alta escuela

Tras el arrollador lanzamiento de **Bubsy**, con todos sus zarpazos de jugabilidad y demás excelencias, Accolade nos propondrá otro súper títulazo: nada menos que el mago del balón, **"O Rei" Pelé,** en un cartucho que lleva su nombre y su firma, ¡preparaos para jugar al fútbol en **Super Nintendo!**

Si metemos la 5° velocidad de la Super Nintendo, nos encontraremos con un juego como **Speed Racer,** un auténtico torbellino en vuestras pantallas basado en una popular serie norteamericana.

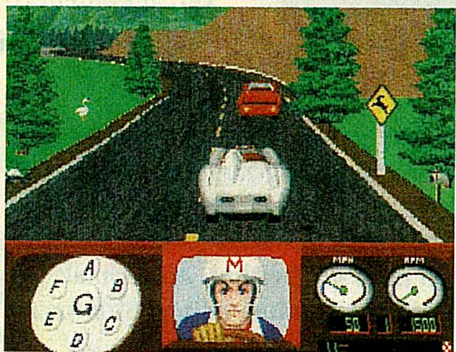
Por último y como sorpresa especialmente agradable para los usuarios de Super Nintendo, estamos en condiciones de anunciaros la próxima conversión de todo **un mito del béisbol, Al Michaels Announces Hardball III,** a vuestra consola favorita. ¡Guau!.





Pelé, el mayor mito futbolístico de todos los tiempos, le dará nombre a un prometedor simulador para Super Nintendo. ¡Esto promete!





Speed Racer y Hardball III. Dos de los nuevos y prometedores simuladores deportivos de Accolade.



Holocausto cibernético

Activision siempre ha tenido una afición especial a los juegos protagonizados por gigantescas máquinas mortíferas o monstruos infrahumanos.

Así, uno de sus próximos lanzamientos más espectaculares será **Mechwarrior para Super Nintendo**, que os pondrá a los mandos de un furibundo robot en lucha contra otros engendros de su misma especie.

Por su parte, **Alien vs. Predator** pone frente a frente a dos de los monstruos más despiadados concebidos por la mente humana. ¡Van a saltar chispas en vuestra **Super Nintendo!**

Los nostálgicos del Atari 2600 tendrán un pequeño consuelo con **Pitfall Harry - The Mayan Adventure para Super Nintendo,** donde tendréis que buscar fastuosos tesoros en un escenario selvático.

Otro viejo título, esta vez del cine, es **Ghostbusters,** que tendrá su segunda parte en **Game Boy** y un objetivo muy claro: pulverizar fantasmas a diestro y siniestro.

Todos los jugones de las alturas podéis frotaros las manos ante la próxima salida de **River Raid: Mission of No Return para Super Nintendo**, con aviones pequeños pero demoledores.

Y si os gustan los pasatiempos de inteligencia, os interesará saber que va a salir para la misma consola **Shanghai: Dragon's Eye**, todo un clásico de los juegos de tablero. Muy prometedor.



Mechwarrior para Super Nintendo te pondrá a los mandos de un robot.



Mascotas al poder

Esta firma norteamericana se ha apuntado de buena gana a la actual moda de las mascotas, como bien demuestra su próximo lanzamiento, **Ardy Lightfoot para Super Nintendo.**

Y uno de hechizos, **Spellcraft para Super Nintendo,** con 8 megas de gráficos tridimensionales y encantos a tutiplén. No lo perdáis de vista.



Ráfagas de diversión

Tras un cierto estancamiento, Bandai vuelve a la carga con toda su artillería en **Bazooka Blitzkrieg para Super Nintendo,** que os permitirá darle caña al **Super Scope** y exterminar a todo extraterrestre viviente. ¡Qué gozada!.



BULLET PROOF SOFTWARE

Monstruos de las galletas

A pesar de su unión con Spectrum Holobyte, esta empresa sigue fabricando juegos bajo su propio sello, como por ejemplo **Yoshi's Cookie para Super Nintendo,** un fantástico rompecabezas al estilo Tetris donde tendréis que colocar en orden las galletas que caen de lo alto de la pantalla. Es que este Yoshi es más goloso...

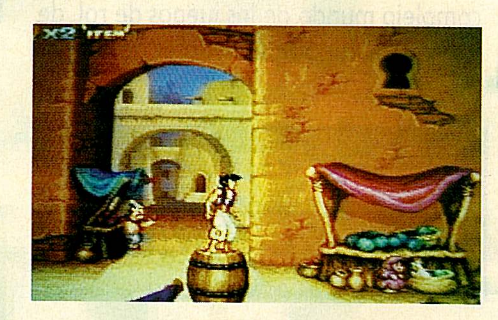
Si acabamos de hablar de una conversión de Game Boy a Super Nintendo, ahora tenemos que hacerlo al revés con **Faceball 2000,** un extraño y primitivo juego que os llevará de laberinto en laberinto, al estilo de un comecocos. Vuestro objetivo será destruir las bolas que encontréis en vuestro camino.Como dato interesante, os podemos decir que este juego os permite jugar mano a mano con el cable **Game Link.**

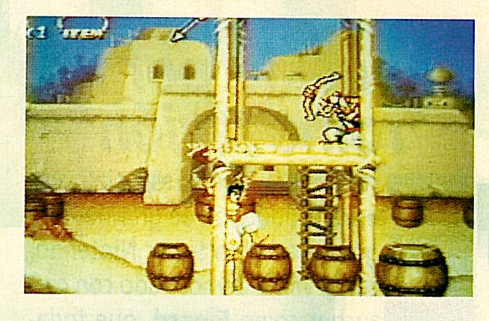
Volviendo a los 16 bits, os podemos adelantar el lanzamiento de **Obitus,** un viejo juego de rol para ordenador que hace su entrada en el mundo de las consolas.

CAPCOM

Los Reyes del castañazo

Sí, no os riáis, lo decimos en serio. Estos auténticos monstruos del tortazo no dejan de hacer las delicias de todos los jugones del planeta Nintendo. Ahora vuelven al ataque con el fabuloso, inconmensurable, incalificable... **Street Fighter II Turbo para Super Nintendo.** Ni que decir tiene que todo el poder y la contundencia de la primera parte se verán ahora multiplicadas, con nuevos golpes y una animación de las que rompe moldes.





Iros quedando con el nombre: Aladdin ¡¡Va a romper con todo en S.N.!!

También **Mega Man** le ha cogido tanta afición a Nintendo que ya está preparando su regreso a las tres consolas de la marca japonesa. **Mega Man X** aparecerá en Super Nintendo, con escenarios de ciencia ficción y un protagonista aún más demoledor, mientras que **Mega Man 4 y Mega Man 6** harán su entrada en **Game Boy y Nintendo** respectivamente.

Por cierto, hablando de la N.E.S. no podemos olvidarnos de dos cartuchos que están pidiendo a gritos un puesto de honor en esta consola: **Chip´N Dale Rescue Rangers 2 y Mighty Fight.**

Los aficionados al rol podrán disfrutar con **Eye of the Beholder para Super Nintendo**, un programa que arrasó con todo en los ordenadores y viene con las mismas intenciones a los 16 bits.

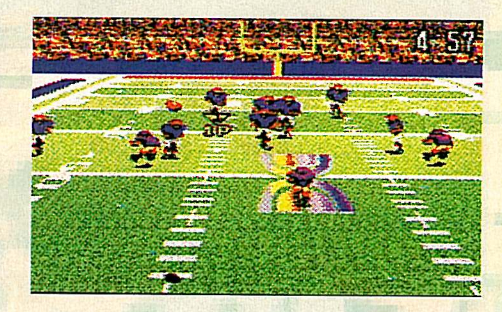
Capítulo aparte merecen las licencias de **Disney** para Capcom. Para empezar, se avecina el lanzamiento de **Goof Troop para Super Nintendo,** con perspectiva tipo Zelda y un protagonista arrollador: **Goofy,** que irá acompañado por su sobrino Max. Y como plato fuerte, lo que se prevé como un auténtico bombazo: **Aladdin para Super Nintendo**, con toneladas de jugabilidad y unos gráficos que quitan el hipo. Si habéis visto la película de Disney (Aladino), seguramente sabréis a qué nos estamos refiriendo...



DATA EAST

Una referencia inevitable

Si queremos hacer una relación de grandes compañías, no podemos dejar de lado a una empresa como Data East, con sus geniales conversiones de máquinas recreativas. Tras los éxitos de Dragon's Lair y Joe and Mac, nos proponen una diversión más tranquila con **Side Pocket Pool para Super Nintendo,** donde emularéis a los ases de la carambola.



Monday Night Football. Para S.N.



Un título legendario del videojuego es sin duda **Sengoku,** que pronto va a entrar por la puerta grande de **Super Nintendo**, para disfrute de todo jugón que se precie, con sus escenarios de leyenda y su deslumbrante jugabilidad.

Por último y para los fanáticos de hamburguesas, fritos y Coca Cola, llega servido en bandeja **Monday Night Football** para **Super Nintendo,** donde podréis disfrutar del espectáculo que consigue paralizar a la primera potencia mundial.

ELECTRONIC ARTS

Los USA en Super Nintendo

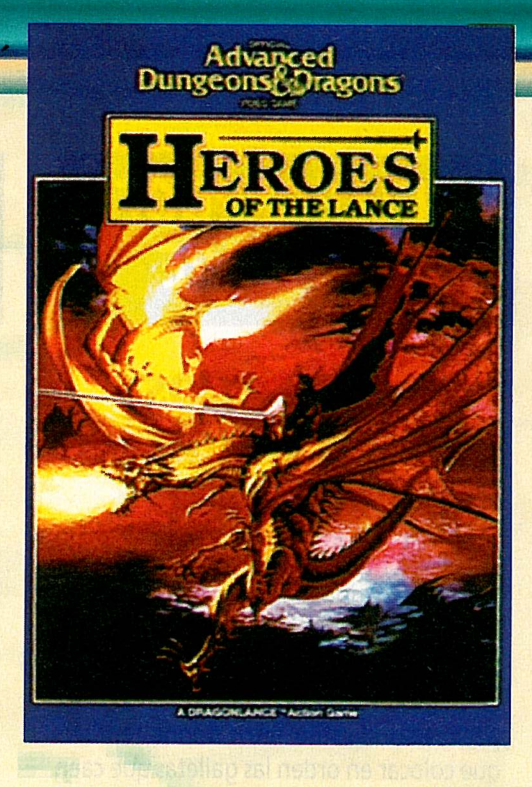
Hace ya algún tiempo que esta compañía está trayendo a la Super Nintendo el encanto y la pasión de los deportes más populares de Estados Unidos, como el golf, el baloncesto, el fútbol americano o el hockey sobre hielo. Como sabréis muchos de vosotros, esos juegos son realizados por una división especial de Electronic Arts llamada **EA Sports** y todo apunta a que el año que viene vamos a seguir recibiendo esta avalancha de "americanadas", con cartuchos como **John Madden Football 94,** que mejora las características de la última parte de la serie; **Bill Walsh College Football,** que reproduce toda la emoción de la modalidad universitaria del fútbol americano; **Super Bowl Sunday,** una competición de bolos al más alto nivel; **Shaquille O'Neal,** respaldado por el último "rookie" del año de la NBA; **Bulls vs. Suns,** continuación de Bulls vs.Blazers; o **NHL Hockey 94,** con toda la violencia y la jugabilidad propias de este espectacular deporte. ¿Qué? ¿Os parece poco?.

Si es así, que no lo creemos, os podemos ofrecer un cambio de tema con **Runes of Virtue para Super Nintendo,** con el que Electronic Arts se adentra en el complejo mundo de los juegos de rol, de la mano de los programadores de Origin.



Apuesta por la "rolnovación"

Esta compañía se ha especializado en la producción de grandes juegos de rol para Super Nintendo, como ya ha demostrado con cartuchos como **Elnard,** que todavía no ha aparecido en España, por desgracia. Lamentos aparte, debemos felicitarnos por la gran calidad de próximos juegos como **The 7th Saga para Super Nintendo,** con 12 megas, perspectiva tipo Zelda y un espectacular uso del modo 7.



Con el mismo número de megas llega a los 16 bits de Nintendo **Paladin's Quest,** ambientado en otro planeta y con una jugabilidad cósmica. También goza de la misma memoria **E.V.O.: Search for Eden para Super Nintendo,** con dinosaurios hasta en la sopa.

Por último, un cartucho que no tiene desperdicio: **Actraiser 2 para Super Nintendo,** todo un bombazo que nos espera a la vuelta de la esquina.



Zopencos del cuadrilátero

Todos los incondicionales de Héctor del Mar y su "jocosillo" compañero de retransmisión podrán reproducir, en las pantallas de la Super Nintendo, las hazañas de los Hulk Hogan y compañía gracias a un cartucho titulado **World Championship Wrestling,** donde las imágenes de los luchadores aparecen digitalizadas.

Cambiando totalmente de tercio, os



podemos adelantar el lanzamiento de **Ultima: Runes of Destiny para Game Boy,** uno de los primeros juegos de rol para esta consola. En la Super Nintendo podremos ver cartuchos similares, como **Ultima: Warriors of Destiny, Ultima: The False Prophet y Might & Magic III,** todos ellos auténticos clásicos del género.

Y por lo que respecta a N.E.S.,estos chicos tan aventureros tienen preparaditos unos cartuchos de la serie **Heroes Of the Lance,** que os van a dejar alucinados.

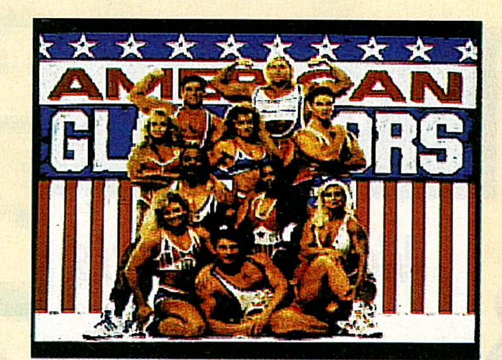


Locos del manillar

Más vale que os vayáis haciendo con un buen casco, puesto que pronto va a abrasar los circuitos de Super Nintendo **Kawasaki Caribbean Challenge,** un juego que pondrá a prueba vuestra audacia y reflejos a los mandos de una moto supersónica.

Si os gustan las cálidas veladas de invierno frente a la pantalla del televisor, podréis sacarle el máximo provecho a un cartucho como **Family Feud para Super Nintendo,** donde podréis jugar a concursantes de un programa de televisión.





American Gladiatrors. Horteras en acción.



Jeopardy. Con militares serios de por medio. También de Gametek.

HI-TECH EXPRESSIONS

Jugabilidad en su máxima expresión

Desde luego, la muy bribona de **Carmen Sandiego** no parece haberse arrepentido lo más mínimo de todas sus fechorías anteriores. No sólo eso, sino que además está dispuesta a hacer de las suyas en **Super Nintendo** con **Where in the World Is Carmen Sandiego? y Where in Time Is Carmen Sandiego?** La escurridiza ladrona os traerá de cabeza por toda la superficie de la Tierra y todas las épocas de la historia. ¡A esta pájara hay que echarle el guante cuanto antes!

Si tenéis un temperamento tranquilo y os encantan los animales domésticos, podréis disfrutar a tope de **Beethoven: The Ultimate Canine Caper para Super Nintendo,** que tiene como protagonista a un enorme perro San Bernardo. En esta misma línea educativa, podemos hablar de **Mickey's Ultimate Challenge para Super Nintendo,** con cinco instructivos pasatiempos presentados por otros tantos personajes de **Disney.**



¿Pero no va a venir nunca nadie que nos diga dónde narices está Carmen Sandiego?

¡Horror! ¡Han vuelto! ¡Ya están aquí! Es la plaga de los dinosaurios, que tiene un exponente más en **We're Back para Super Nintendo,** donde tendréis que manejar a un dinosaurio por escenarios tan extraños a él como los rascacielos de Nueva York. ¡Toma más dinosaurios!



Zumbidos de diversión

La empresa de la abejita (no nos referimos a Rumasa) está dispuesta a aprovechar las enormes posibilidades de ese magnífico periférico que es el **Multitap para Super Nintendo.** Este aparato, como muchos de vosotros sabréis, permite jugar al mismo tiempo a un total de 8 jugadores, con lo que os podéis imaginar todo el tomate que hay ahí metido... Para apoyarlo, Hudson Soft va a lanzar nada menos que



El inspector Gadget hará de las suyas en Super Nintendo.



La Bella y la Bestia es uno de los platos fuertes del año que nos llegará gracias a Hudson Soft.

Super Bomberman, un adictivo cartucho que os hará olvidar que existe alguna otra cosa en la vida.

Las aventuras del gato Félix llegan a la **Game Boy con Felix the Cat**, pero si volvemos a echar un vistazo a la Super Nintendo nos encontraremos con cartuchos como **Virtual Soccer,** con un lleno hasta la bandera y un montón de disparos a la escuadra.

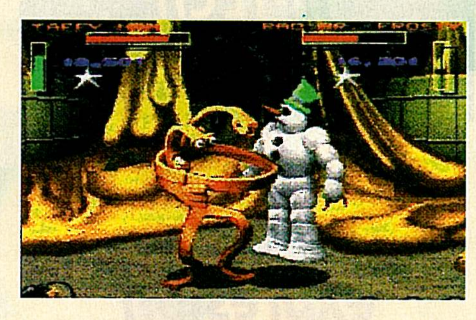
También para los 16 bits llegará el encanto de **Beauty & The Beast (La Bella y la Bestia),** en forma de un divertido juego de plataformas. Para diversión, no exenta de una cierta extravagancia, la que os dará el **Inspector Gadget** para Super Nintendo, con plataformas para dar y tomar.

INTERPLAY

Metamorfosis total

Los programadores de Interplay lo tienen muy claro: van a invadir la Super Nintendo de magníficos cartuchos, que no os darán respiro ni para tomar el desayuno. La primera maravilla de la lista será **Rock N Roll Racing,** un estruendoso juego de carreras totalmente distin-







Tres escenas de Clay Fighters. Por supesto, en Super Nintendo.

to de lo que se ha visto hasta ahora.

Para que siga la fiesta, unos estrafalarios muñecos de plastilina, aprovechando la técnica de "claymation" (animación de estas figuras), se liarán a tortazos en **Clay Fighters,** con la respetable cifra de 16 megas de memoria. Utilizando esa misma técnica, pronto veremos en nuestras pantallas **Claymates**, donde el protagonista se transformará a su gusto para llevar a cabo su misión.

Bastante más reposado es **Lord of the Rings,** un magnífico juego de rol destinado a los amantes del género. Por último, **Robocop vs Terminator** enfrentará a los dos grandes bestiajos en **S.N. y Game Boy.**



IREM

Sin trampa ni cartón

¡Se acabaron las trampas para roedores! Si no podemos con ellos, echemos una partidita a **Rocky Rodent para Super Nintendo** y aprenderemos todas sus habilidades, saltando de plataforma en plataforma y utilizando la cola como látigo.

Por otra parte, tenemos la satisfacción de anunciaros la próxima salida de **Hammerin Harry para Super Nintendo**, ambientado en las lujosas residencias de Manhattan, y **Pro Sport Hockey,** que lleva la licencia de la asociación norteamericana de jugadores de hockey sobre hielo.



JALECO

Camorristas por vocación

Los programadores de Jaleco quieren calentarle bien los puños al personal con lanzamientos como **Brawl Brothers para Super Nintendo,** donde tendréis que combatir a una plaga de mutantes que se quiere adueñar del **East Bay Side.** Si lo que os gusta son los juegos al estilo del SimCity, podéis poner a prueba vues-

tro talento político en **Utopia: The Creation of a Nation para Super Nintendo**. Por último, estos ases de la programación nos deleitarán con un cartucho deportivo como **Pro Sport Hockey**, que lleva la licencia de la asociación estadounidense de jugadores profesionales de hockey (NHLPA).



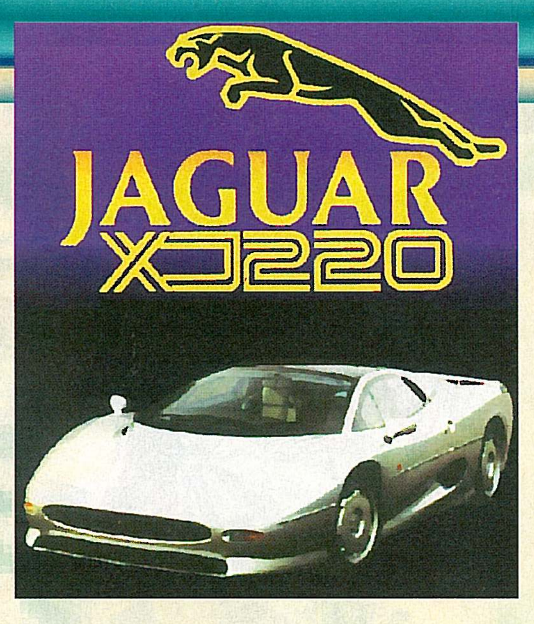
JVC

Con licencia para divertir

Estos chicos de JVC son unos auténticos campeones de la licencia cinematográfica. Después de alucinar a medio mundo con Super Star Wars, ahora pretenden ponernos al borde del infarto con **Super Empire Strikes Back para Super Nintendo.** Este juego no debería perdérselo ningún fanático de la Guerra de las Galaxias, si no quiere arrepentirse por vida de su negligencia.

Chirriando y rugiendo sobre el asfalto llega a la Super Nintendo **Jaguar XJ220**, esa maravilla de Core Design. Ahora no sólo gozaréis de sus emocionantes circuitos sino también de su descarada jugabilidad.

JVC ha pensado también en el cada día mayor grupo de aficionados a los juegos de rol. A ellos van dedicados **Dungeon Master y Magic Boy para Super Nintendo,** con hechizos a tutiplén.

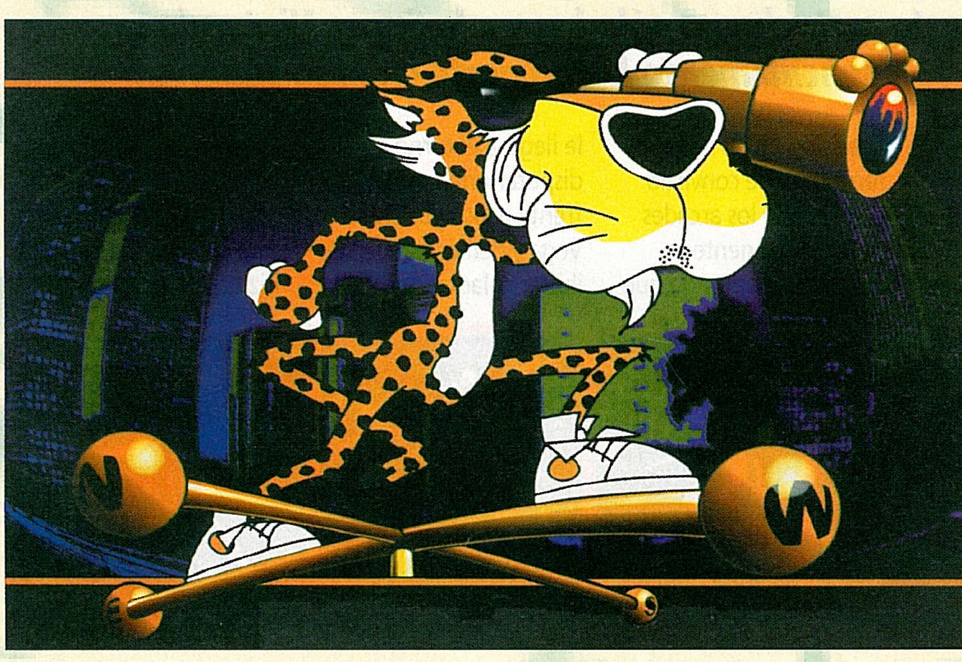




KANECO

¡Qué felino más salado!

Lo de salado, vaya por delante, hace referencia al genial **Chester Cheetah,** la arrolladora mascota de Matutano que se está dando una vuelta de honor por las consolas. Ahora le toca el turno a la **Super Nintendo** a través de **Wild Wild Quest,** una aventura con aire medieval y todo el desparpajo del garboso felino.



KONAMI

¡Más Cowabunga¡

Ya estamos muy acostumbrados a ver frente a frente a dos forzudos que se lían a mamporros. Lo que no habíamos visto hasta ahora en la Super Nintendo es un combate de tortugas, y eso es precisamente lo que vamos a ver en **Turtles: Tournament Fighters.**

Pero si preferís manteneros a una prudente distancia y rociar de pólvora la pantalla de Super Nintendo, coged vuestro **Super Scope** y atizadles de lo lindo a los enemigos que aparecen en **Lethal Enforcers.**

Por otra parte, llegará a lomos de la jugabilidad **Sunset Riders para Super Nintendo,** un arcade que a más de uno le puso los ojos como platos en el salón recreativo de su barrio.

Volviendo a lo genuinamente americano, no debemos perder de vista **NFL Football para Super Nintendo,** y por último y como plato fuerte, nos espera una auténtica joya para Super Nintendo: **Zombies Ate my Neighbors,** título de un juego que a buen seguro anotaréis en el cuadro de honor de vuestra consola.



Fútbol americano y peleas de Tortugas. Todo de la mano de Konami





• Consola: SUPER NINTENDO • Tipo de Juego: LUCHA
• Copañia: CAPCOM • Nº de Jugadores: 2
• Megas: 20 • En la calle: SIN DETERMINAR

STREET FIGHTER II TURBO

LA PERFECCIÓN EXISTE

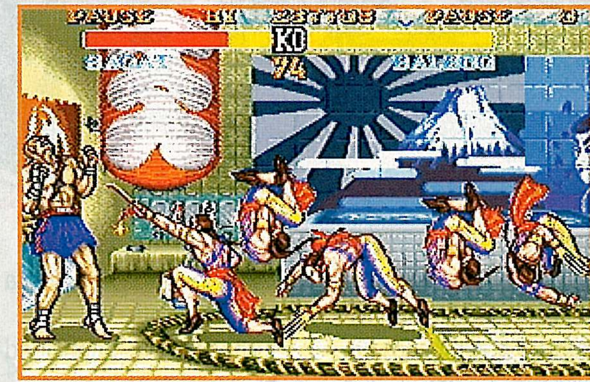
Hay juegos que hacen a una consola grande. Por ejemplo, cuando la fiebre de Street Fighter II se apoderó del «Cerebro de la Bestia». Ahora, cuando Street Fighter II Turbo ya es una realidad, podemos afirmar que este cartucho no sólo hace a la Super Nintendo grande, sencillamente la convierte en algo superior.

Street Fighter II es lo máximo. Desde su aparición en las salas recreativas se convirtió en el rey de los arcades de lucha. La gente se agolpaba esperando que le llegara el turno de disputar una partida frente a los Ryu, Chun-li, Vega y demás familia de ilustres gladiadores.

Pero no se quedó todo en eso. La conmoción mundial que produjo esta creación de Capcom hizo que se fueran







Pronto, muy pronto vamos a poder disfrutar a tope con los combates entre Vega, Zen, Chun Li...

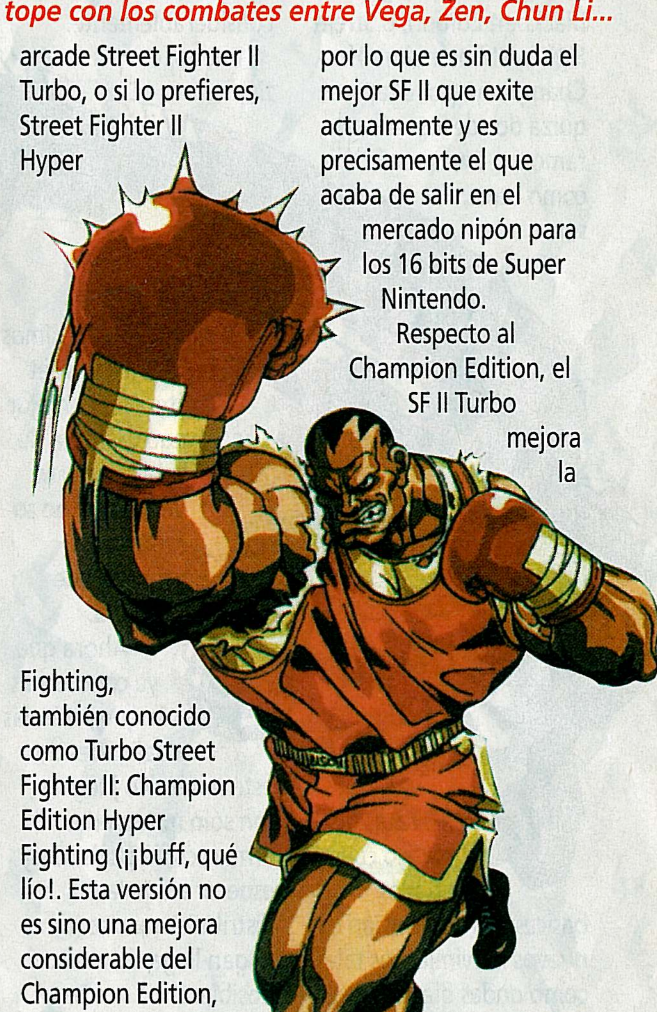
incluyendo distintas novedades en el programa original bajo nuevos subtítulos. Se han llegado a contabilizar hasta 15 diferentes versiones de la máquina (aunque a decir verdad, la mayoría de ellas son ilegales).

Realmente existen sólo tres apadrinadas por el sello de garantía y calidad de Capcom. La primera de ellas es el genuíno Street Fighter II «a secas», practicamente idéntico al disponible actualmente para Super Nintendo. La segunda, Street Fighter II Champion Edition, también conocida como Street Fighter II '92, que incorporaba numerosas novedades como nuevos movimientos, posibilidad de elegir jefes, luchas de personajes similares y un rediseño gráfico de los caracteres. Esta será la entrega que podrán disfrutar los usuarios de Mega Drive allá para las próximas navidades.

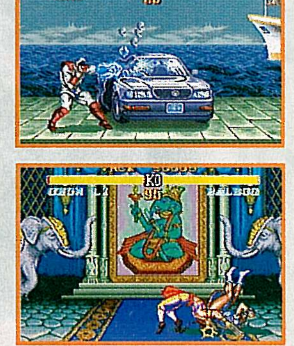
Por último, y hace muy poco tiempo, apareció el arcade Street Fighter II Turbo, o si lo prefieres, Street Fighter II Hyper Fighting, también conocido como Turbo Street Fighter II: Champion Edition Hyper Fighting (¡¡buff, qué lío!. Esta versión no es sino una mejora considerable del Champion Edition, por lo que es sin duda el mejor SF II que exite actualmente y es precisamente el que acaba de salir en el mercado nipón para los 16 bits de Super Nintendo.

Respecto al Champion Edition, el SF II Turbo mejora la

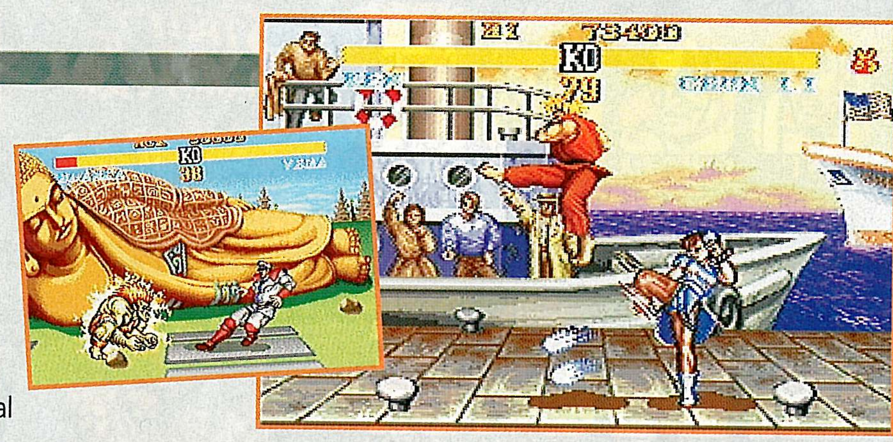








Street Fighter II Turbo. Si te encantó Street Fighter, perpárate a alucinar con esta nueva y perfeccionada versión del juego de los 90.



calidad de los escenarios, la definición de los protagonistas, incorpora nuevos efectos de sonido, nuevos movimientos, es un 15% más rápido, iguala más si cabe a los luchadores, y en definitiva hace que lo que era un juego impresionante se supere a sí mismo.

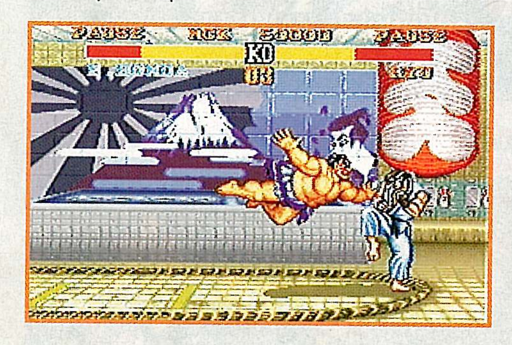
De todas formas, seguro que muchos de vosotros habréis visto por ahí algún Street Fighter II Blackbelt Edition, o Street Fighter II Champion of Champions, por citar quizá dos de los más famosos. Estos, como otros, son versiones piratas del clásico cuyas novedades básicas son la inclusión de nuevos movimientos tales como ondas diagonales, etc...Sí, todo esto es muy bonito y espectacular pero padecen un grave problema. Al ser ilegales y meras copias, pierden eso que Capcom ha sabido recoger en sus programas con toda perfección: el equilibrio.

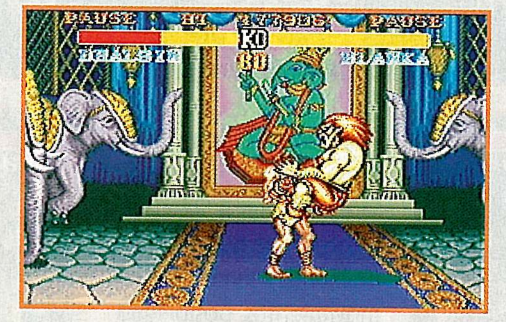
Estos arcades están mal configurados y detalles como la manejabilidad, la igualdad entre los luchadores, la jugabilidad al fin y al cabo quedan mermadas considerablemente.

Bueno, en fin, resumimos y concluímos con el tema: Street Fighter II es el mejor juego de lucha de la historia, y la versión Turbo su máxima expresión de calidad.

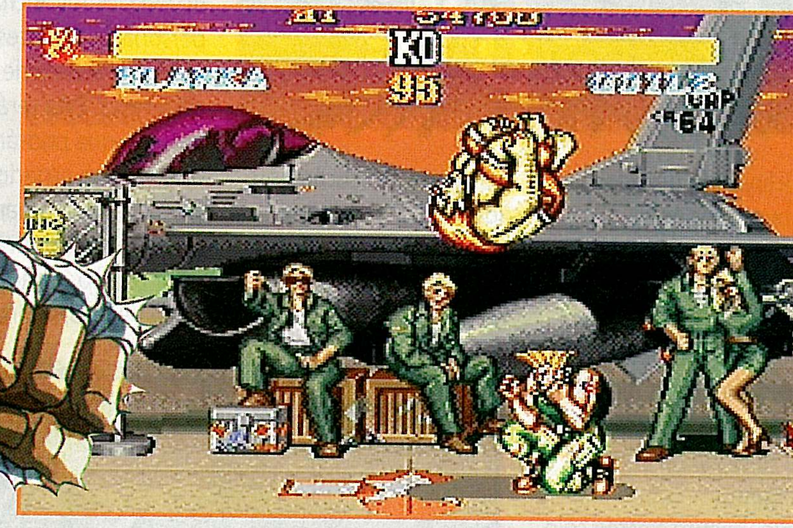
Ahora que ya conocemos lo que serán las cualidades de este auténtico juegazo, tan sólo nos queda armarnos de paciencia y esperar a que las distribuidoras nos lo hagan llegar lo antes posible.

Hasta entonces...

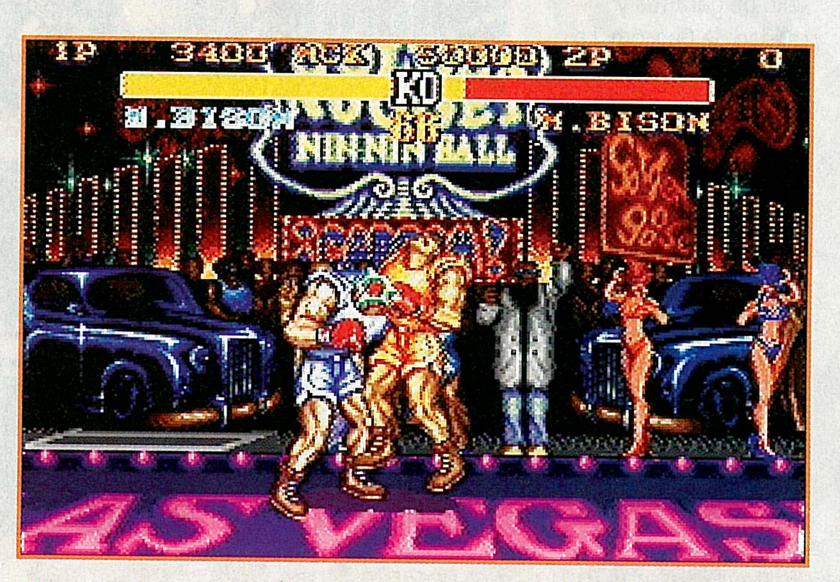








Mayor velocidad, más posibilidades de golpes, luchas más igualadas, mayor número de escenarios... ¡eso sí que es Turbo!



Capcom ha conseguido con esta nueva versión de su mito mejorar lo que parecía inmejorable. ¡Un hurra por Capcom!

STREET FIGHTER II TURBO VS. STREET FIGHTER II

20 • Razones de Peso • 20

Queréis saberlo todo. Por eso vamos a examinar qué veinte principales novedades ofrece SF II Turbo respecto a la primera entrega. ¿Estáis preparados?, pues destripemos juntos las excelencias del cartucho más potente de la historia:

1 Disponemos de hasta **cinco velocidades de juego.**

2 **Podemos elegir a los jefes** como nuestros luchadores.

3 Estos, no sabemos por qué razón, se intercambian los nombres. Ahora **Balrog se llama Bison, Vega es Balrog y el que era Bison se llama Vega.** Incomprensible.

4 **La posibilidad de que un luchador pelee contra sí mismo** viene de «serie», sin trucos.

5 Se incorporan **nuevos sonidos**, especialmente a la conclusión de cada combate.

6 **Los luchadores aparentan tener unos añitos más,** detalle que se manifiesta sobre todo en la fisonomía de sus caras.

7 **Los colores de sus indumentarias** han variado.

8 **Los golpes especiales son más rápidos** y fáciles de ejecutar.

9 **No hay luchadores buenos y malos,** todos mantienen un enorme equilibrio.

10 **Los escenarios** son más vistosos.

11 **Ryu y Ken** pueden hacer la patada huracanada en el aire.

12 **Chun-li** se une al club de Ryu, Ken, Guile, Sagat y Dhalsim en **la capacidad de arrojar ondas vitales.**

13 **Blanka** puede efectuar su **ataque de rodillo verticalmente**, no sólo en horizontal.

14 **Dhalsim tiene la facultad de desaparecer** y aparecer instantes después en el lado opuesto de la pantalla.

15 **Honda** hace lo mismo que en la recreativa, es decir, **atiza unos terribles rodillazos en la cara**. También goza de un nuevo movimiento.

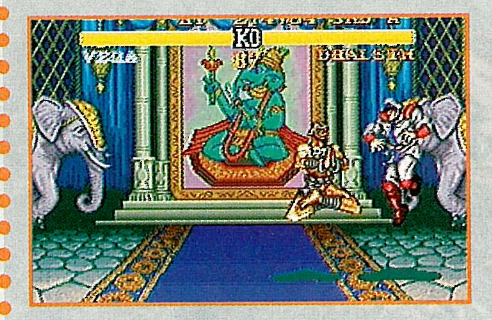
16 **El que era Bison, ahora Vega, no es tan invencible**. La patada de tijera se puede contrarestar más facilmente, y su ataque torpedo no es tan destructivo. El fin es conseguir el equilibrio que comentábamos antes.

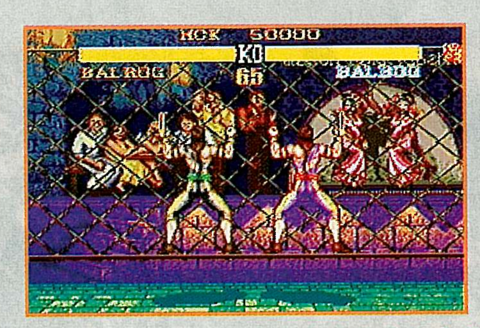
17 **El que era Balrog, ahora Bison pega unos cabezazos** que quitarán media barra a quien los sufra. Es el luchador que más ha mejorado.

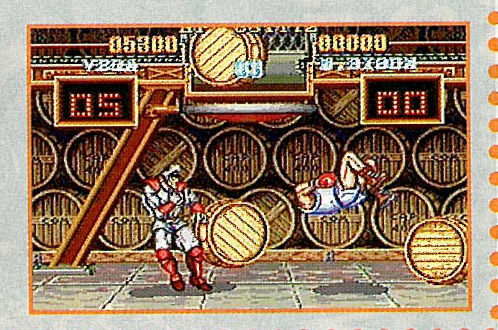
18 **El uppercut de Sagat es terrible,** y muy difícil de evitar. En la primera entrega era muy lento y predecible.

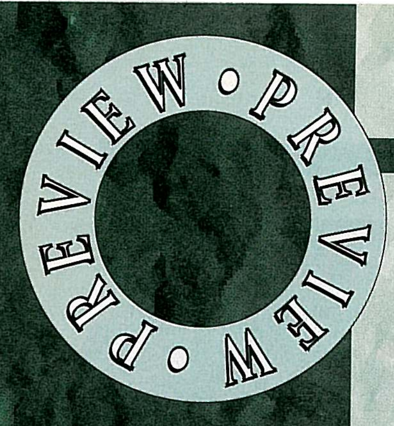
19 **Vega, que ahora se llama Balrog, ha modificado ligeramente sus ataques,** dando, en los golpes especiales, más vueltas que antes.

20 Por último, hay **una tercera fase de bonus,** idéntica a la de los barriles de la recreativa



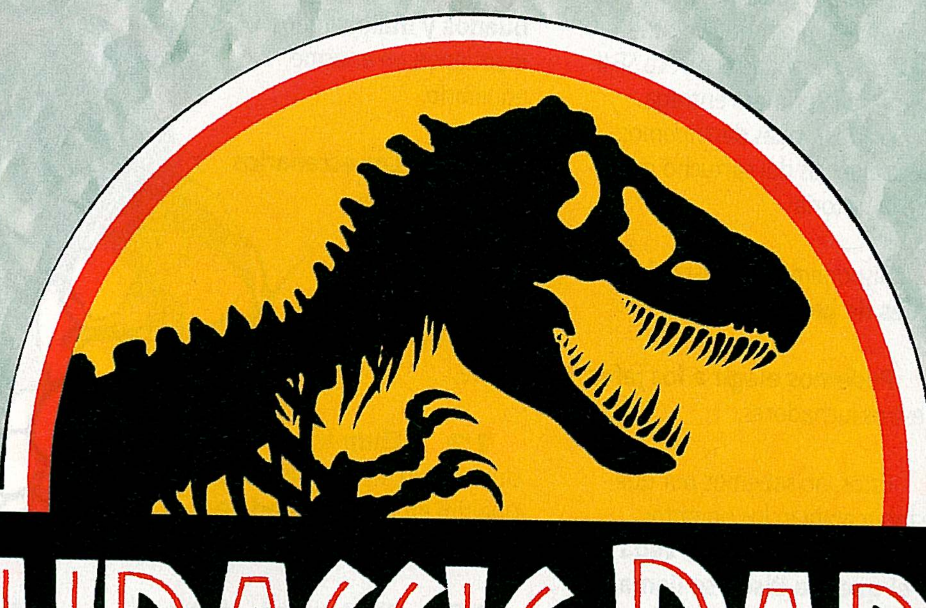






• Consola: S.N. - N.E.S. - G.B. • Tipo de Juego: ARCADE
• Copañia: OCEAN • Nº de Jugadores: 1
• Megas: S.N. 16, N.E.S 2 y G.B. 2 • En la calle: OCTUBRE

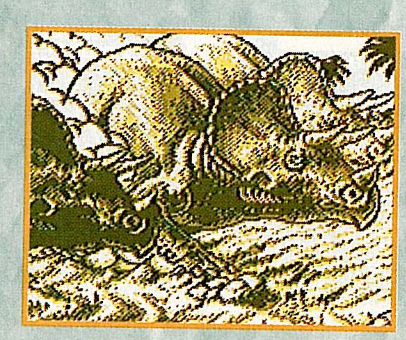
Tras la Huella de los Gigantes



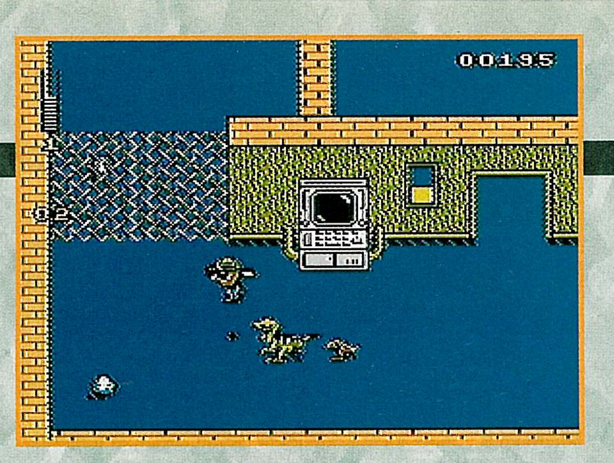
Hace apenas un par de años, un escritor llamado Michael Crichton llevó lo que parecía ciencia ficción a las páginas de lo que es ahora todo un best-seller. Inventó una historia en la que genetistas y científicos lograban devolver la vida a los dinosaurios a base de esforzadas combinaciones de ADN con ambar y moscas de la Edad de Piedra de por medio.

Hace si acaso meses, un genio de nombre Spielberg decidió que la turbulenta historia de Crichton no podía quedarse en papel y cogió sus bártulos de director para crear lo que puede ser una de las tres películas más taquilleras de la Historia.

Siguiendop con el hilo de los acontecimientos, Ocean adquirió la licencia del Parque Jurásico para transformar peripecias de libro y celuloide en aventuras Nintendo, pagando por ello una cantidad tan exagerada que los ceros no cabrían en esta página. El resultado de este «fichaje» conjunto es una colosal aventura

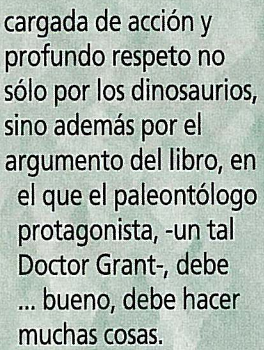








Ocean se ha encargado de llevar a cabo las versiones para Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy. Según todos los indicios los resultados han sido brillantes.



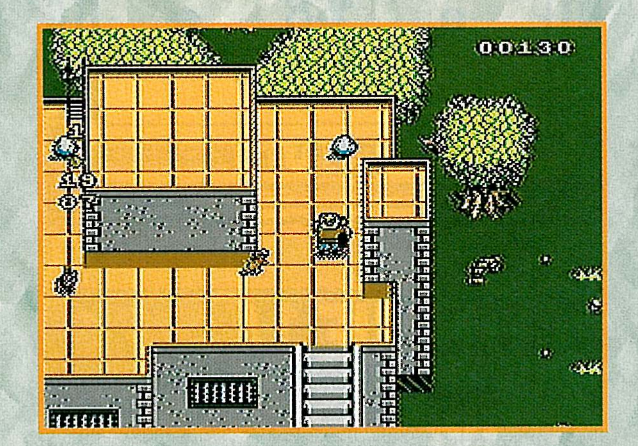
cargada de acción y profundo respeto no sólo por los dinosaurios, sino además por el argumento del libro, en el que el paleontólogo protagonista, -un tal Doctor Grant-, debe ... bueno, debe hacer muchas cosas.

A grandes rasgos, todas las versiones del juego de Ocean nos sitúan en una paradisíaca isla costaricense cuyo objetivo sería albergar muchas especies resucitadas de dinosaurios.

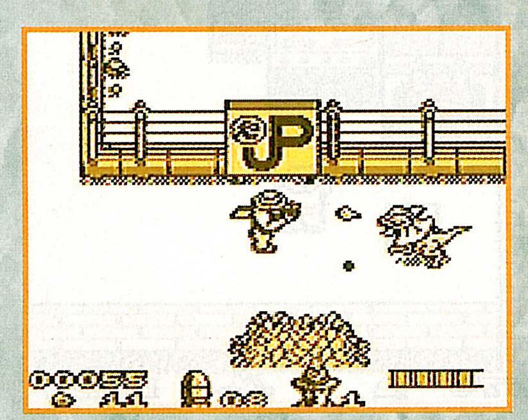
A causa de una inoportuna tormenta y de un listillo que se ocupó del desastroso sistema de seguridad, los feroces y desconocidos animales se montaron la guerra por su cuenta y se encargaron de sembrar el pánico en una zona ocupada por unos cuantos visitantes ilustres. Entre ellos: Grant, el doctor, y Timmy & Lex, unos niños la mar de inteligentes, nietos del dueño del Imperio Jurásico.

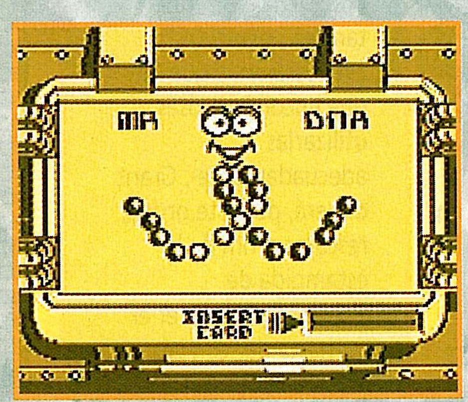
Lo que iba a ser un vergel ecónomico y científico se convirtió en un parque diabólico.

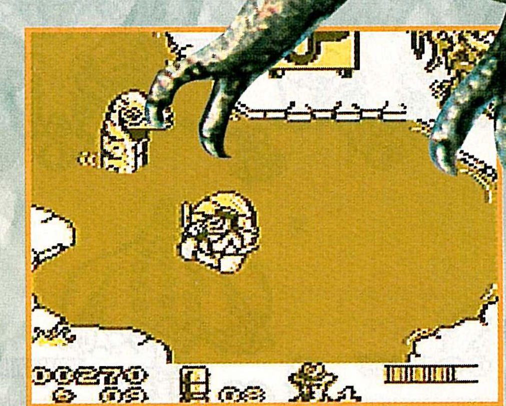
El Tyranosaurio Rex y los Velociraptores -auténticas bestias tan





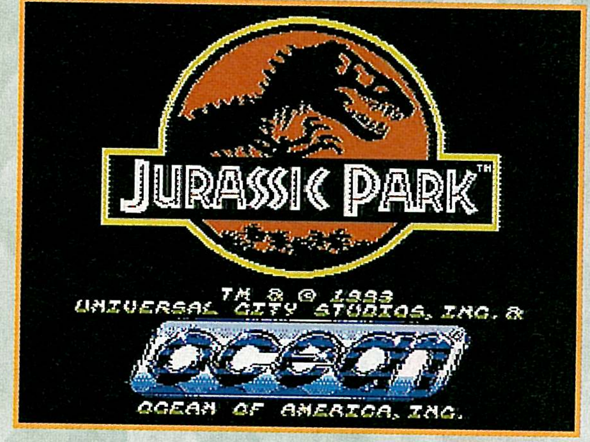








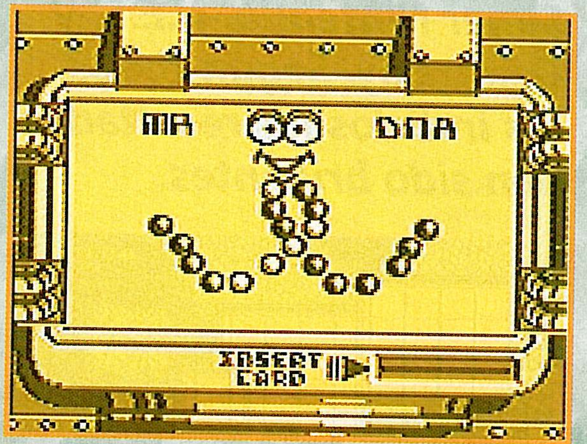
En esta páginas podéis contemplar las imágenes del juego en sus versiones para N.E.S. y Game Boy. La versión de Super Nintendo, aún no está finalizada.



voraces como inteligentes- se hicieron dueños del espectáculo y se lanzaron a por el condimento humano. Ahí es precisamente donde los chicos de Ocean han decidido empezar a dar caña en todos los formatos Nintendo. Con Timmy y Lex perdidos por el tremendo paisaje del Jurásico y con el propio Parque cada vez más en ruinas.

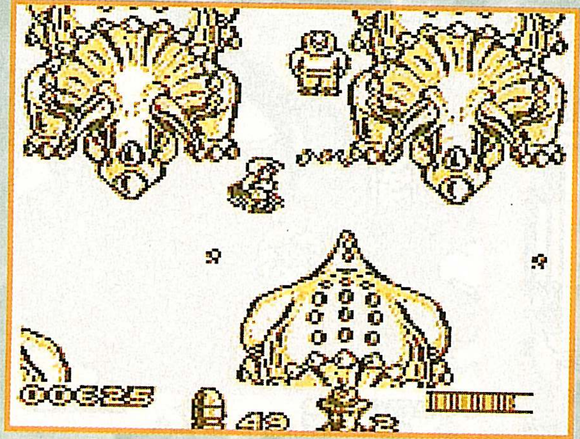
Pero hablemos de los juegos. El crack de la compañía inglesa quedará estructurado en seis fases con principio pero sin final (esperemos que no tengáis el mismo que el del libro).

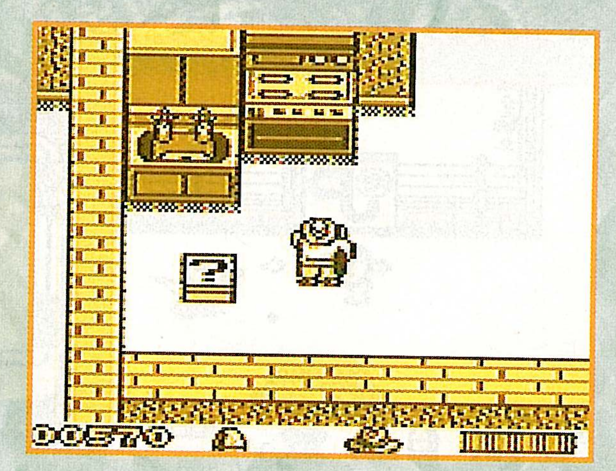
N.E.S. y Game Boy repetirán planteamiento. En ambas se ha utilizado una perspectiva aérea con gráficos simpáticos y una profunda devoción por los dinosaurios: salen perfectos, lo que nos hace adivinar la suculenta documentación que habrán tenido que emplear. Combinando acción -nuestro protagonista gozará de la contundencia de un buen bazooka con tres tipos de armamento- con inteligencia -se trata también de una aventura en la que hay que encontrar cosas y utilizarlas adecuadamente-, Grant deberá, por este orden, rescatar a Tim de la estampida de Triceratops, recorrer el rio hasta dar con Lex

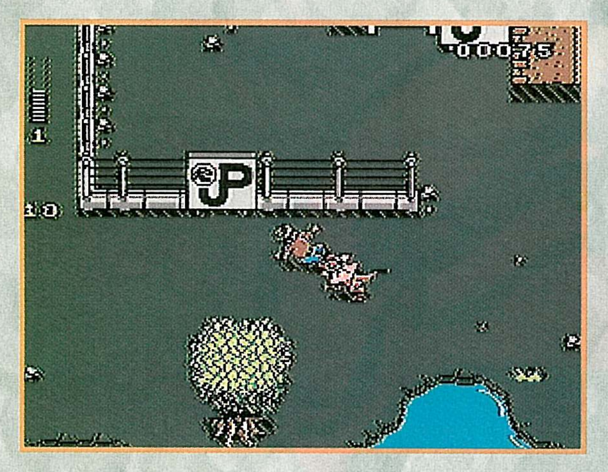




La versión realizada para la pequeña de la familia ha sabido estar a la altura de lo que se esperaba de ella. ¡O incluso por encima!



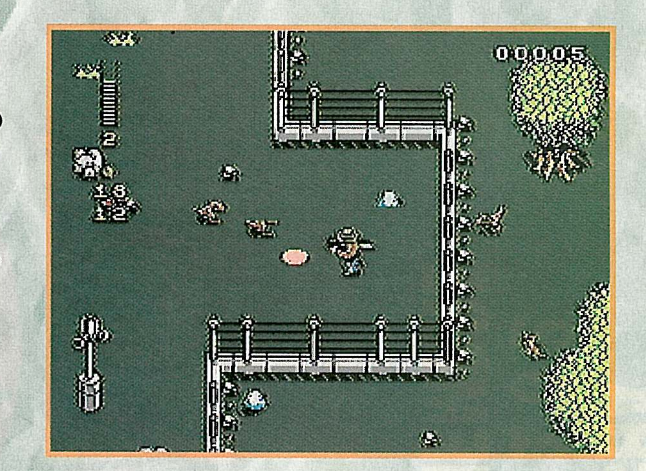




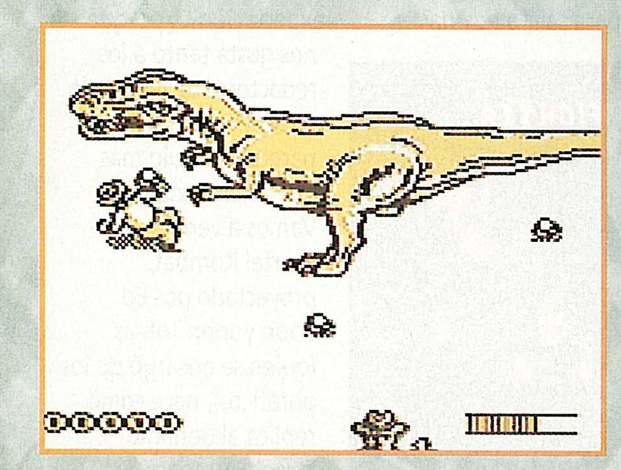
Las persecuciones de dinosaurios serán una constante durante prácticamente todo el juego. Pero no serán el único inconveniente...

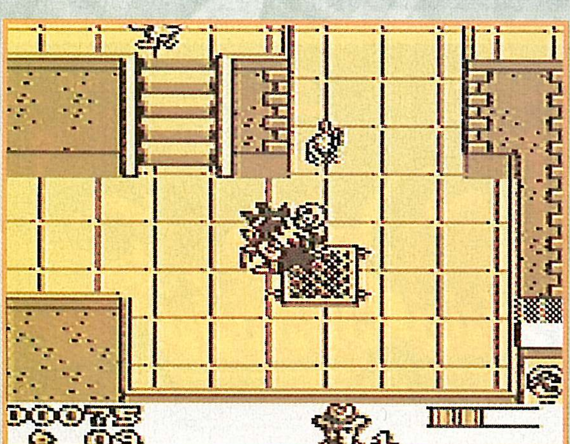
para salvarla de las garras del Tiranosaurio, introducirse en el Centro de Visitantes, arreglar el ordenador, destruir los nidos de raptor y pedir ayuda por radio al barco que horas antes había salido del Parque. Casi nada.

La versión para Super Nintendo será otra historia. Y no, no es que parta de un argumento diferente, es que el tiempo que Ocean ha empleado en



Todo está ya prácticamente listo para el lanzamiento de uno de los juegos más interesantes del año.





desarrollarla -más de un año- y las capacidades de la máquina de 16 bits, han dado como resultado un cartucho que, atentos, se desmarca con: fondos de alta resolución (4 veces más detalle que en los normales), scrolles potenciados, sistema dolby sorround de sonido con fx digitalizados del film, imágenes digitalizadas de la película y, ¡toma ya! 256 colores.

A diferencia de las versiones anteriores, Ocean ha utilizado en ésta dos posibles puntos de vista: uno para la acción en el propio parque, -muy similar a las de N.E.S. y GB-, y otra frontal que proviene de unas gafas especiales para ver en la oscuridad, que es la que emplearemos en el Centro de Visitantes. Mucha más aventura y unos retos que se van complicando a medida que se avanza en la misión esperan, pues, a los jurásicos de Super Nintendo. o lo que es lo mismo, a la pasada de las pasadas, desde ya.



• Consola: **S. N. & GAME BOY** • Tipo de Juego: **LUCHA**
• Copañia: **ACCLAIM** • Nº de Jugadores: **1 ó 2**
• Megas: **16** • En la calle: **SEPTIEMBRE**

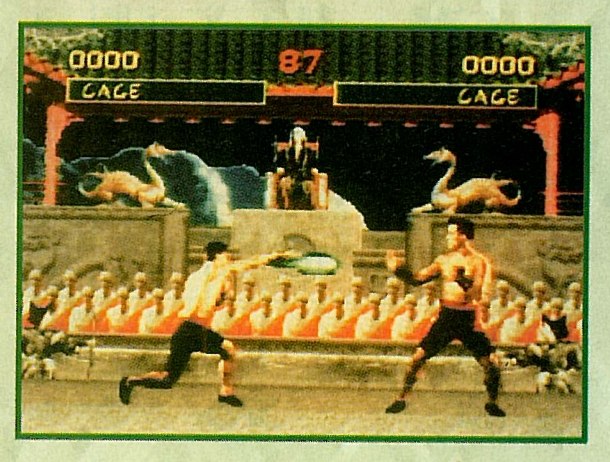


Tan Real Que Duele

El 13 de Septiembre ha sido la fecha elegida por los responsables de Acclaim para lanzar a nivel mundial Mortal Kombat: la conversión a consola (Super Nintendo & Game Boy, además de otros formatos) de la recreativa de lucha más exitosa de todos los tiempos.
Si nunca habéis jugado, -más bien peleado-, a este arcade sólo existen dos explicaciones: que acabáis de nacer o que habéis vivido demasiado tiempo en la luna. Porque a estas alturas todo el mundo sabe ya que Mortal Kombat no es un juego más. Mortal Kombat es un fenómeno social al estilo Mario o SF II, es un acontecimiento que necesita un día especial, -el Mortal Monday-, para salir a escena, es como las grandes películas o los CD´s de Michael Jackson. Pero, ¿porqué Mortal Kombat ha suscitado tanta expectación?, ¿porqué nos gusta tanto a los redactores de Nintendo Acción?, ¿porqué nos parece un título más que imprescindible? Vamos a verlo.
Mortal Kombat, proyectado por Ed Boon y John Tobias (quien se encargó de los ghráficos), nace como réplica al dominio Street Fighter en las

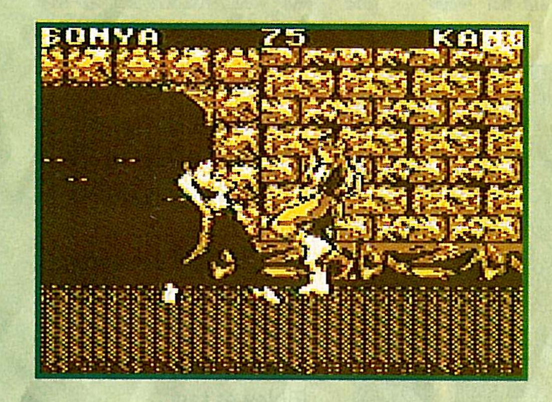








El lunes 13 de Septiembre muchas cosas van a cambiar en este apasionante mundo de las consolas...



CURIOSIDADES MORTALES DE NECESIDAD

• Mortal Kombat fue desarrollado en un poderoso Texas Instruments de 32-bits y con un procesador gráfico 34010, que no sabemos lo que es, pero suena impactante.

• Fuentes bien informadas nos han asegurado que Nintendo no ha visto con buenos ojos el desparrame violento de Mortal Kombat. Como primer paso, es posible que en Alemania no se edite ni en GB ni en Super Nes.

• Acclaim una creado un buzón para ver qué opinan los chavales sobre la violencia de Mortal Kombat. Lo han llamado Mortal Kombat Violence y esperan recibir todo tipo de opiniones sobre los movimientos fatales de los Kombatientes.

• Según los datos de la revista americana «Play Meter», pertenecientes a Diciembre de 1992, la recreativa de Mortal Kombat ocupaba el primer lugar en una exhaustiva lista de arcades machines americanos, con una puntuación de 9,42.

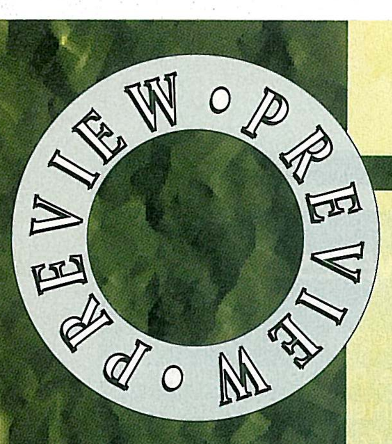
• El presidente de Acclaim Europa, Rod Cousens, ha afirmado que desde que empezó el proyecto han recibido miles de llamadas diarias interesándose por el proceso Mortal Kombat y que eso les hace augurar grandes esperanzas.

• Como suele suceder con los cartuchos de lucha, los movimientos especiales no son nada fáciles de ejecutar. Parece que la versión Super Nintendo, por aquello del potente mando, no dará demasiados problemas a los fighters, pero, ¿y la de Game Boy?, ¿cómo se conseguirán estos movimientos en la GB? Creemos que recurriendo al botón Select, lo que no será nada, pero que nada fácil...

• Las malas lenguas dicen que se abre una nueva era en los juegos de lucha. Una era más cruel -porque es más realista-, pero más apasionada y sobre todo más animada. Hay incluso quien afirma que Mortal Kombat destronará a Street Fighter II y se espera que una nueva fiebre invada al mundillo consolero.

¿Sera todo esto cierto? Pronto, muy pronto lo comprobaremos.

recreativas y desde un principio fue planteado para salir a escena de la forma más realista posible. Aprovechando una historia de torneos shaolin y colocando a un malo de nombre Goro con capacidad para robar almas por toda la eternidad, los chicos de Midway -Spy Hunter- digitalizaron el ambiente luchador del momento y lo llevaron de una forma magistral a las máquinas de salón. Desde allí y con un buen par de narices, los no menos inspirados programadores de Acclaim se las apañaron para hacer de Mortal Kombat el mejor juego de lucha en Super Nintendo y en Game Boy. Sobre una gigantesca placa de 16 megas, caracteres de 92 pixels de alto, espectaculares fondos y movimientos «fatality» de increíble contundencia, Acclaim va a dejar bien sentado que su versión Super Nintendo va a ser la que más fidelidad guarda con el original. Pero no os perdáis de vista la versión Game Boy porque, como pronto podréis comprobar, resulta absolutamente alucinante.
Atentos. El mes que viene, todo sobre Mortal Kombat.



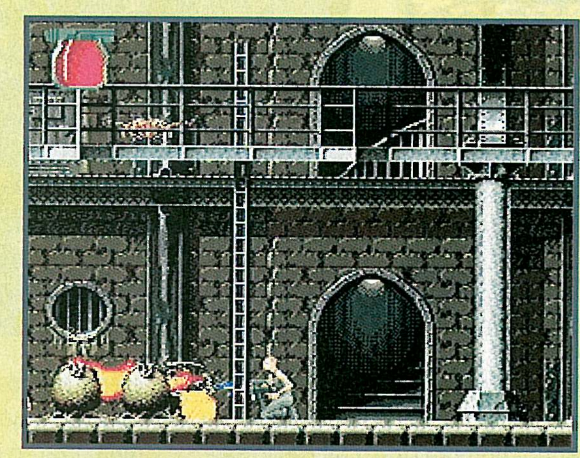
• Consola: **SUPER NINTENDO**
• Copañía: **ACCLAIM**
• Megas: **8**
• Tipo de Juego: **ARCADE**
• Nº de Jugadores: **1**
• En la calle: **SEPTIEMBRE**

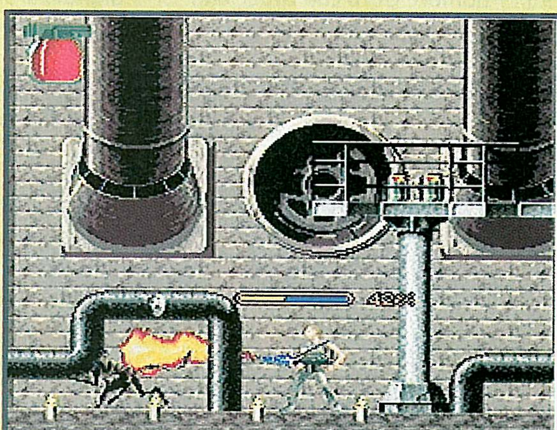
ALIEN 3

El terror tiene forma

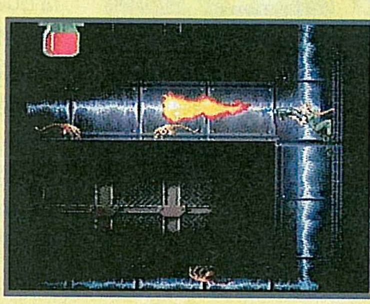
Acclaim se ha vuelto agresiva. Tras sus últimas creaciones más bien blandengues, los chicos de LJN-Acclaim han debido pensar que ya tocaban tiempos de cambio y se han estirado hasta límites insospechados en busca de los límites de la jugabilidad.
Había que superar al resto de Aliens -pensaron- y había que demostrar porqué la Super es de las consolas más potentes -concluyeron-.
El resultado ha sido espectacular. El Alien 3 que nos hemos echado a la cara es simplemente magistral. No sólo poque es capaz de trasladarnos sin gafas de realidad virtual al ambiente de Fiorina 161 -el planeta prisión en el que se desarrolla la historia- sino porque además ajusta acción y aventura al nivel más puro de la película.

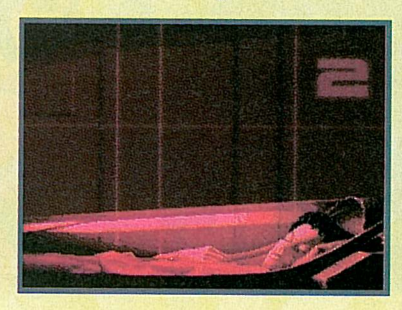
En el nuevo Alien 3, Ripley es tan protagonista como los escenarios, los bichos alienígenas o las misiones encomendadas. La chica porque sus movimientos son increíblemente humanos, los escenarios porque utilizan tonos que jamás habíamos visto en la 16 bits, los bichos porque tienen una definición gráfica extraordinaria, y las misiones, porque por vez primera, tienen el protagonismo adecuado.

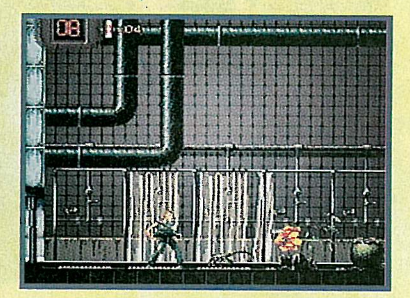


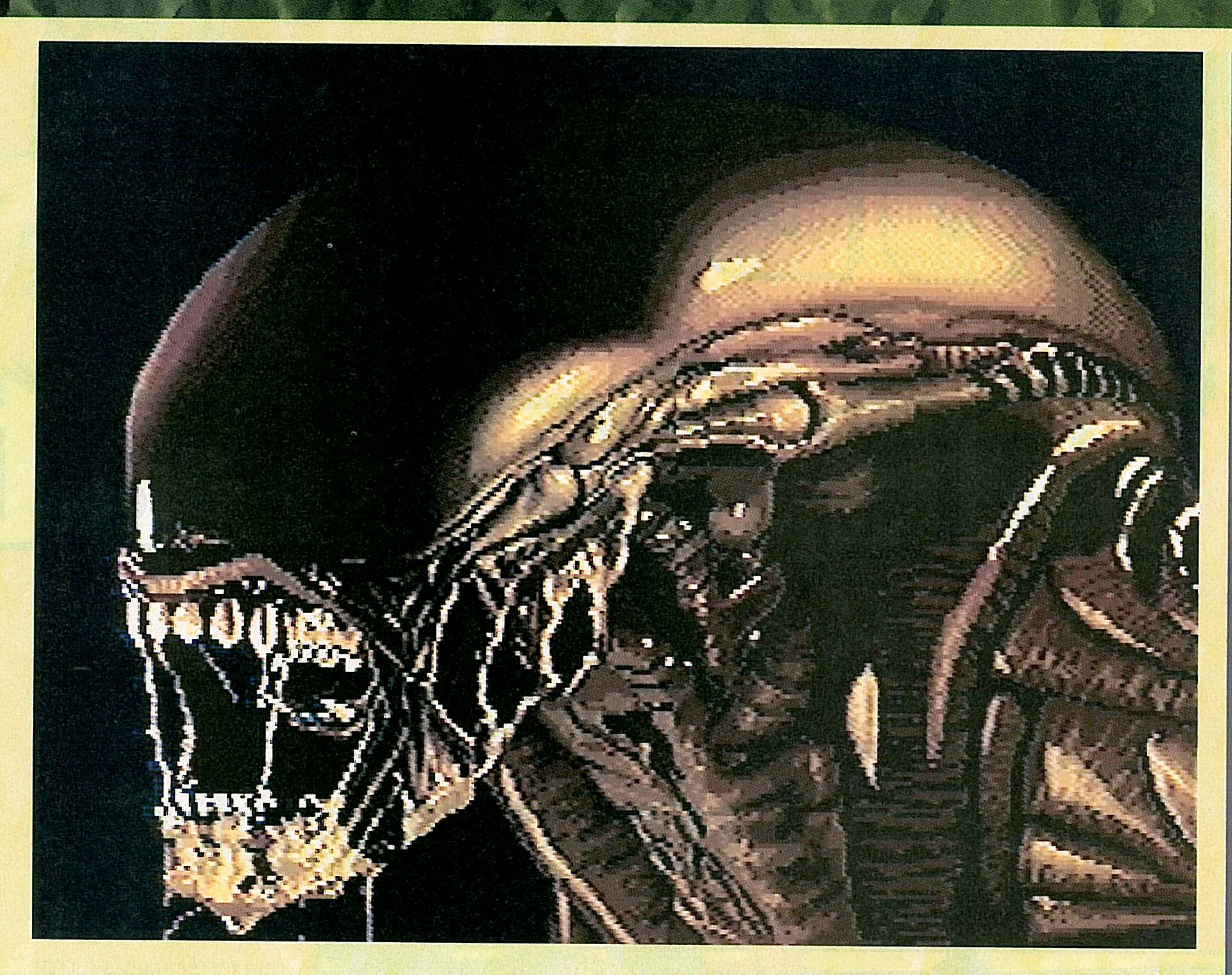


Si hay algo que destaca en este sensacional Aliens 3 es, sin duda, la genial ambientación.

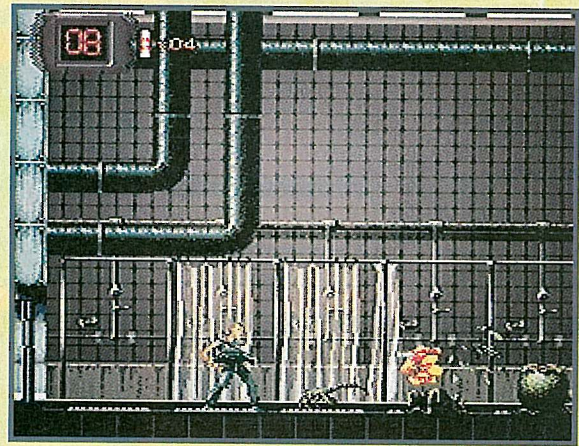




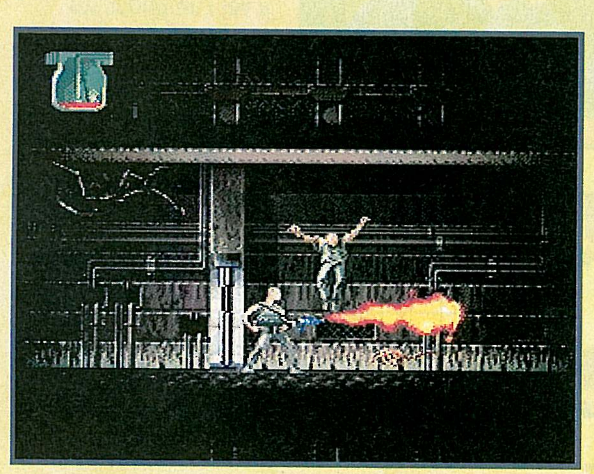


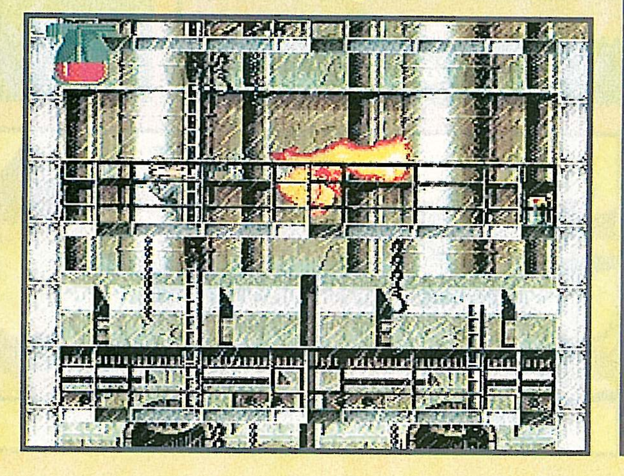


Ripley vuelve a la carga. La teniente más calva del ejército interestelar se embarca en una nueva aventura alienígena hecha a su medida: emoción a tope, alto riesgo y toda la acción de la galaxia.



Si creíais haberlo visto todo en las pantallas de vuestras S.N., esperad a cargar este Aliens 3.





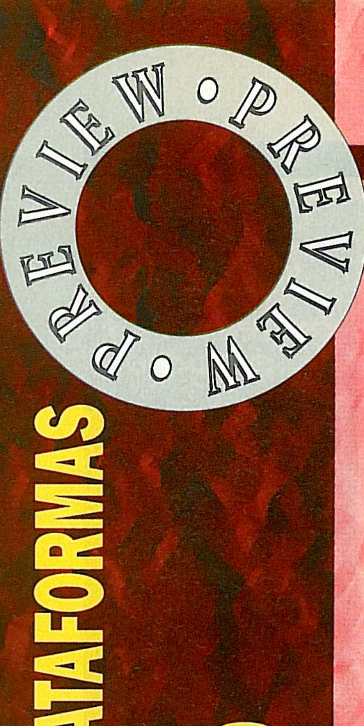
La Ripley está muy contenta con el cartucho

Siguorney Weaver parece estar más que satisfecha con la obra de arte alienígena que se ha sacado Acclaim de la manga. Tras muchos Aliens 3 a sus espaldas -en todas las consolas hay uno-, la Ripley parece decantarse defintivamente por este escándalo de juego que dentro de muy poco visitará nuestras consolas.

A juzgar por sus opiniones, (concedidas en una entrevista a no recordamos qué magazine americana) en las que habla de la pasada de Alien 3, de que si será el cartucho alienígena que los amantes de la aventura, acción, buen nivel artístico y comeduras de coco estaban esperando, de que es lo mejor que se ha hecho, y de que si tal y cual, uno no tiene más que quitarse el sombrero, anudar el pad a la consola y ponerse a dar caña a unos aliens maravillosos con música de auténtica calidad.

El cartucho ya está acabado y se distribuye en EEUU desde hace un tiempo. En Septiembre llegará hasta las pantallas hispanas.

Hasta entonces... ¡disfrutad con las imágenes!

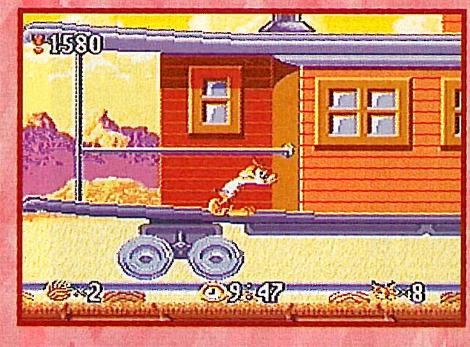


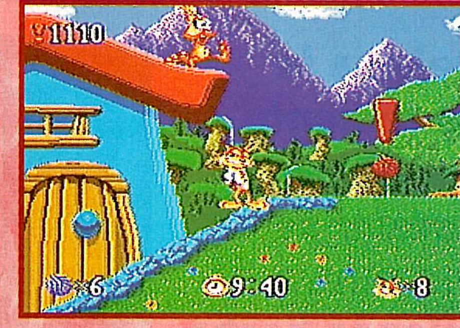
• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **PLATAFORMAS**
• Copañia: **ACCOLADE** • Nº de Jugadores: **2**
• Megas: **16** • En la calle: **OTOÑO**

BUBSY The BobCat

Un Gato Con Fundamento

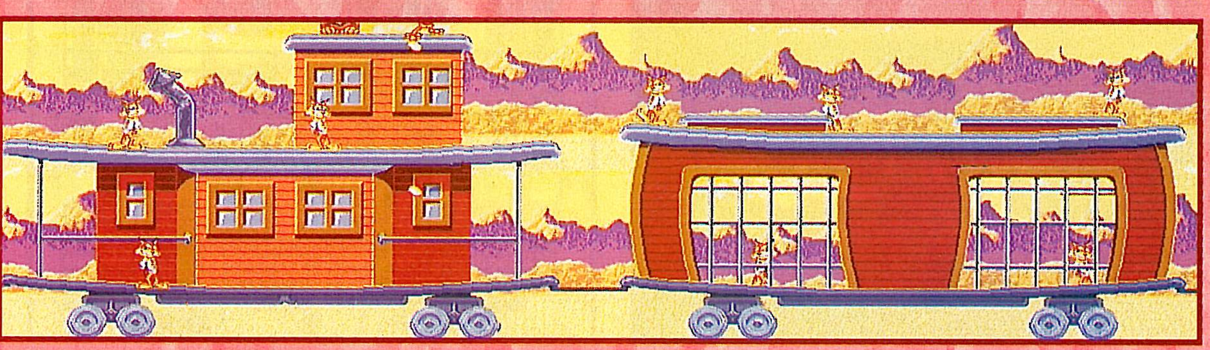
Bubsy the Bobcat pone al descubierto lo que un cartucho de 16 megas es capaz de hacer con tu consola favorita.
Por su parte Accolade ha dejado bien claro cuáles son sus ambiciones y de qué forma piensa luchar por ellas y ha servido en bandeja un juegazo de esos que rompen con todo y que aparecen en el mercado con la única intención de convertirse en un número 1 mundial.
Y, en vista de lo que cómo se están desarrollando las cosas, no nos cabe la menor duda de que la veterana compañía americana va a ver cumplidos sus objetivos, pues a pesar de que este genial gato montés aún no ha salido



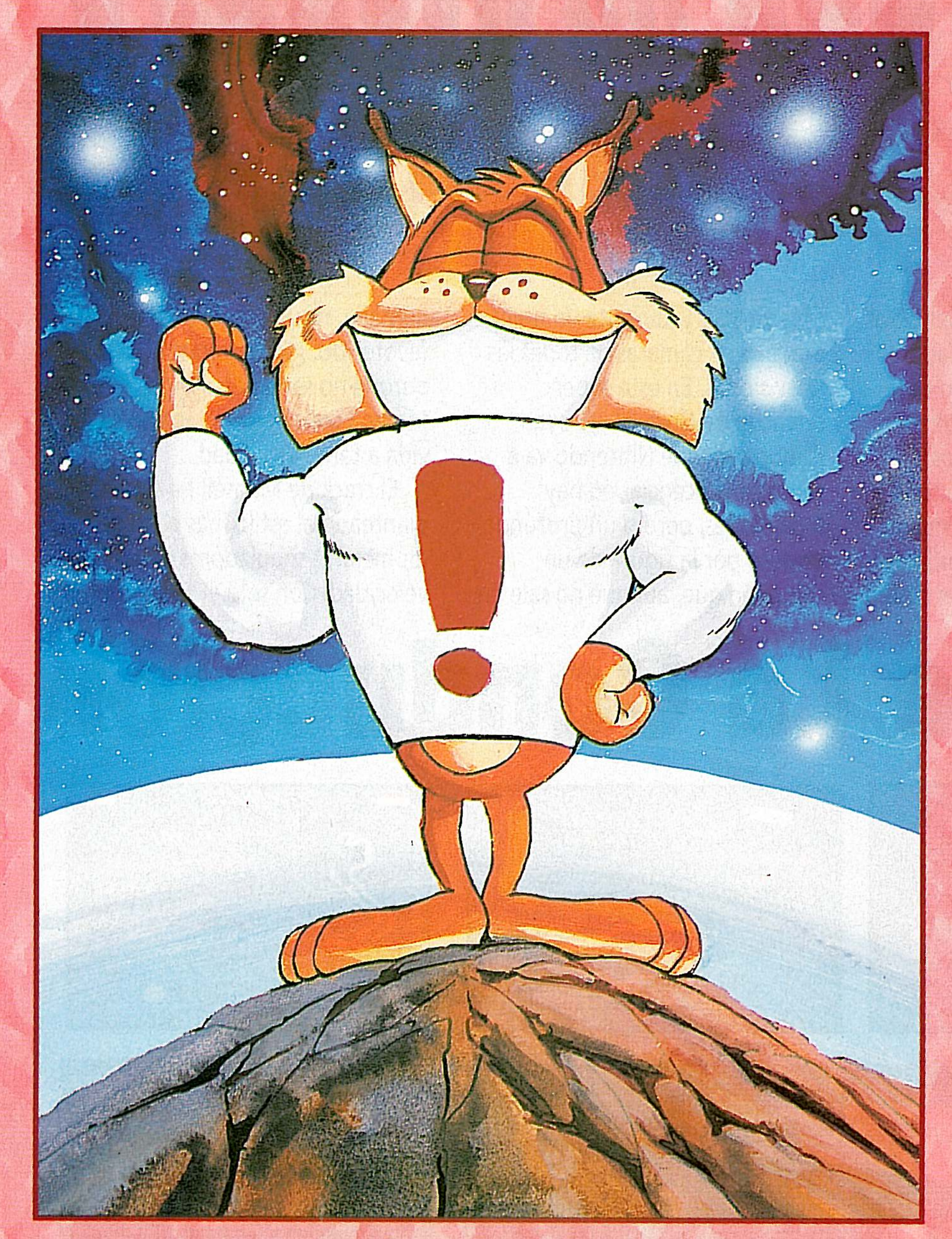








Su fama le precede. Es el gato montés del año. Su personalidad se está imponiendo y ya nadie duda de que lo gatuno rompe... Él es Bubsy, el nuevo ídolo.

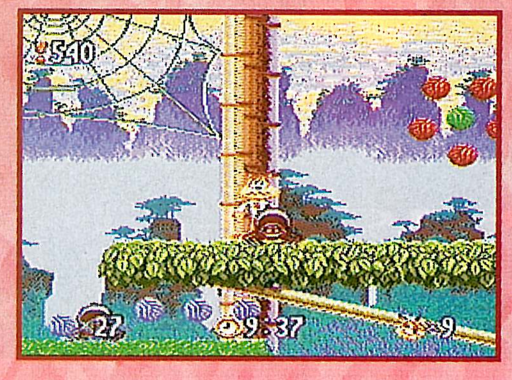


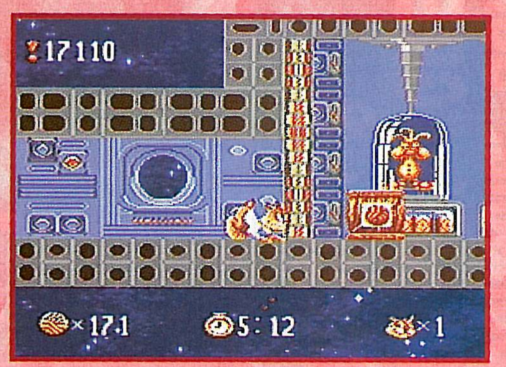
a la calle, se ha convertido ya en uno de los personajes más simpáticos de cuantos pululan por el mundo consolero. Bubsy es un felino con personalidad que derrocha simpatía a raudales y que sabe cómo conectar con la afición.
Sobre el juego os podemos adelantar que que através de nada más y nada menos que 16 fases, nuestro amigo tratará de impedir que unos visitantes alienígenas consigan reunir los suficientes ovillos de lana que les permitan propulsar su flota de astronaves. De no lograrlo, nuestro planeta caerá bajo su yugo infernal.
Plataformas, fases de bonus ocultas, algún enemigo final, más plataformas, estupendos efectos, digitalizaciones de voces, todavía más plataformas... a Bubsy no le falta de nada.
Y si encima nuestro personaje disfruta de un total de 40 animaciones distintas,- entre ellas 12 diferentes formas de morir-, pues, ¡qué más vamos a poder contarte sobre esta auténtica maravilla!

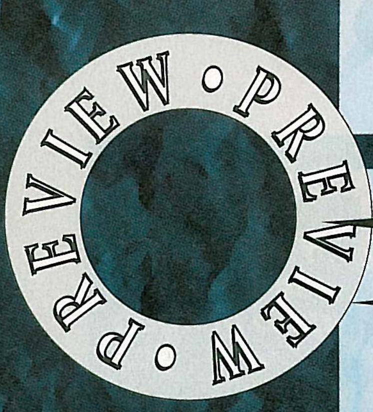
Y Nintendo se llevó el gato al agua

Bubsy lleva muchos meses dando que hablar. Desde que Accolade dió a conocer el nacimiento de este apuesto gato montés que llegaba dispuesto a romper en Super Nintendo y Mega Drive, rara ha sido la revista de consolas que no ha hablado de él.
Pero tanta ha sido la fama que ha adquirido el personajillo que "demasiados" ojos se han fijado en él.
Y uno de ellos ha sido el de la propia Nintendo quien, viendo en Bubsy un auténtico filón, ha decidido pagarle a Accolade una auténtica millonada y quedarse con los derechos del juego para su Super Nintendo.
En fin, ¡algo tendrá este gato cuando todos quieren llevárselo al agua!









• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **DEPORTIVO**
• Copañia: **GREMLIN** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **SEPTIEMBRE**

NIGEL MANSELL'S
World Championship

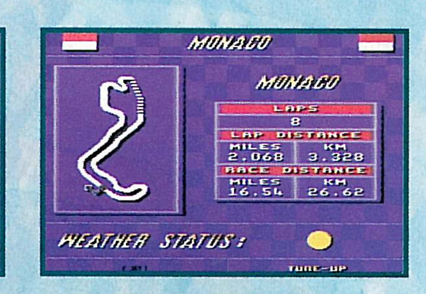
Al César lo que es del César. El rey de la velocidad sólo merecía el cartucho más rápido. Lo miréis por donde lo miréis y os pongáis como os pongáis. Nigel Mansell, aunque ahora en las filas de la Fórmula Indy U.S.A., fue el más rápido del mundo de la F-1, se llevó el trofeo a las vitrinas y, durante un tiempo, acaparó las cámaras de todas las televisiones. En este súper cartucho de Gremlin -se oyen rumores de que Nintendo va a comprar la licencia- no hay televisiones, pero sí un profundo respeto por la figura de un campeón que, aunque no sale en pantalla, resulta de lo más favorecido. ¿Que porqué? Pues porque no sabemos si Nigel Mansell corrió alguna vez en su vida a tanta velocidad...

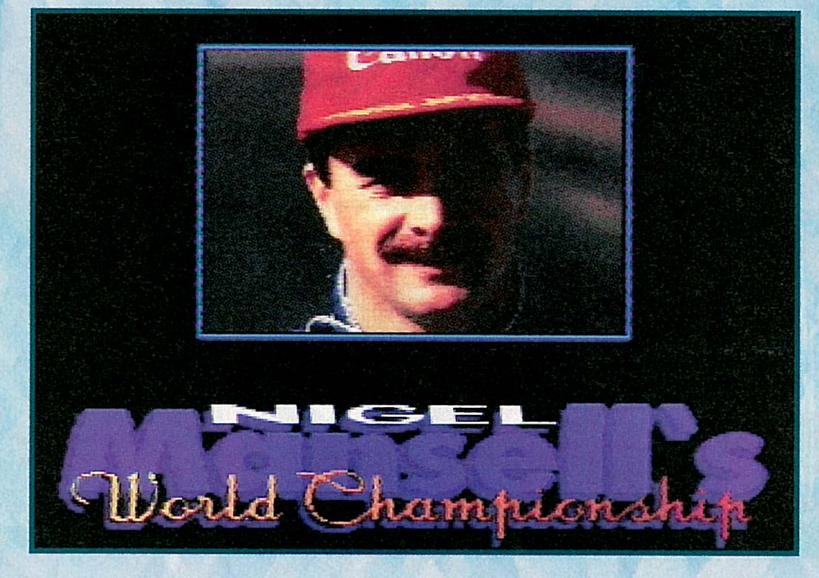
El crack de Mansell ha sido planteado al estilo más puro de los mejores simuladores de velocidad. Con sólo el morro del

Siente La Conducción

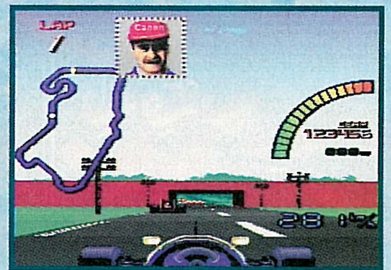
















Como podéis comprobar, la perspectiva del juego es muy parecida a la que tiene el piloto en una cerrera real. ¡Al menos es suponemos, porque la verdad es que nunca hemos montado en un F-1!

coche -dos ruedas y unos buenos espejos retrovisores- en primer plano y un excelente circuito, bien señalizado, por delante. El resto se deja llevar por buenos, movimientos y por un sonido de motor 12 cilindros en V con muchos caballos que a más de uno le hará saltar del sillón. Más allá de la puesta en escena quedan millones de opciones: desde la posibilidad de practicar en cualquier circuito, hasta la de correr bajo los auspicios de Mansell, pasando por participar en una temporada completita, emplear passwords o diseñar un prototipo a nuestra medida.

Habrá 16 circuitos, 12 participantes, campeonato de pilotos o de escuderías, nervios y tensión al volante, curvas imposibles y rugidos de potencia.

Ya sabéis, si queréis emular al campeón, iros preparando, porque antes de que os déis cuenta tendréis disponible este trepidante cartucho Made in Gremlin.

Mansell, Berger, Schumacher... Interlagos, San Marino, Mónaco... Los mejores pilotos, los mejores circuitos y, a su alrededor, el mejor juego de carreras.

Directamente a la Pole Position

Nos encontramos ante el título que promete ser el mejor cartucho de carreras que haya pasado por la Super Nintendo. O por lo menos el más veloz. Mansell ha debido estar muy cerca de los programadores cuando hacían la rutina de movimiento, porque se les ha pegado lo de ir a mil por hora sin dirección...

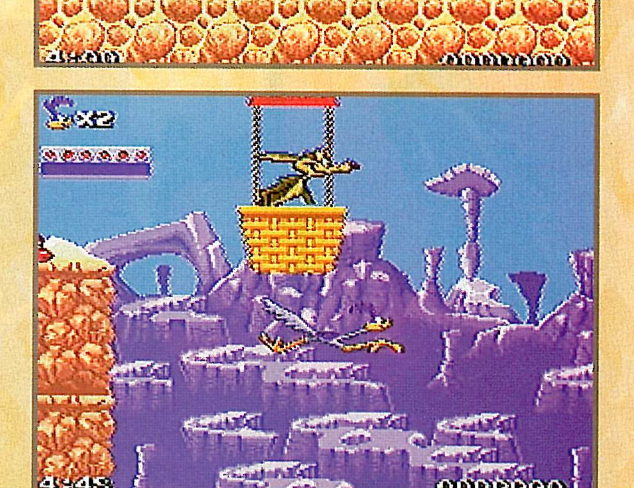


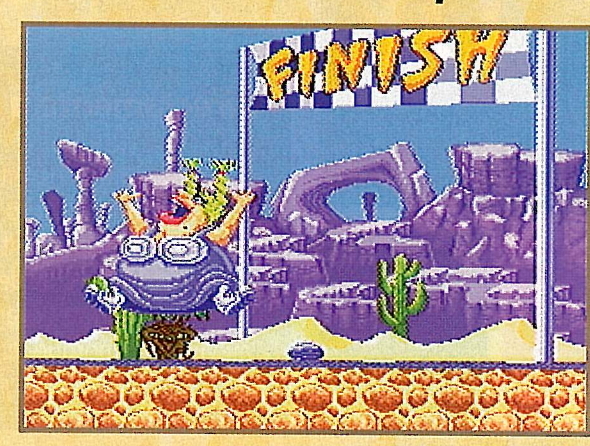
• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **PLATAFORMAS**
• Copañia: **SUNSOFT** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **OTOÑO**

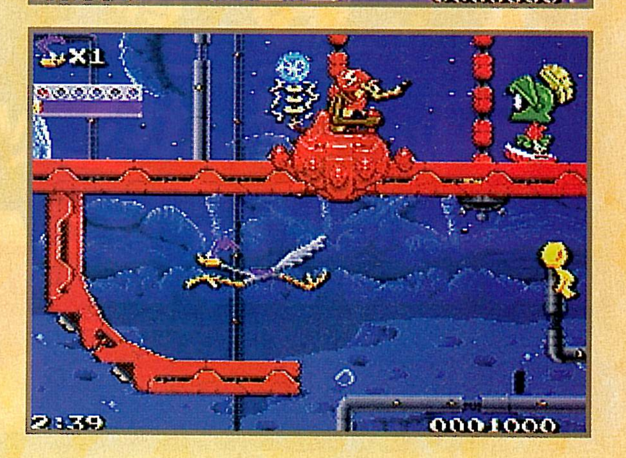
Está claro que un personaje de la talla del Correcaminos debería protagonizar un videojuego como éste. El buen humor y la trepidante velocidad se abren paso en la Super Nintendo, arrasándolo todo a su paso.

Sylvestre y Piolín, Yoshemite Sam y Bugs Bunny, El Pato Lucas y Elmer... y por supuesto, ¡¡El Coyote y Correcaminos!!

La diversión en la Warner suele venir a pares y en este último caso, con el coyote más estúpido del desierto y el correcaminos más listo del mundillo animado, alcanza límites realmente insospechados. Pero si las aventuras

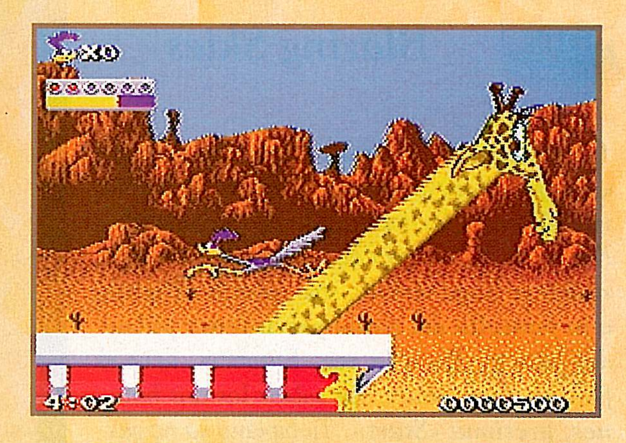


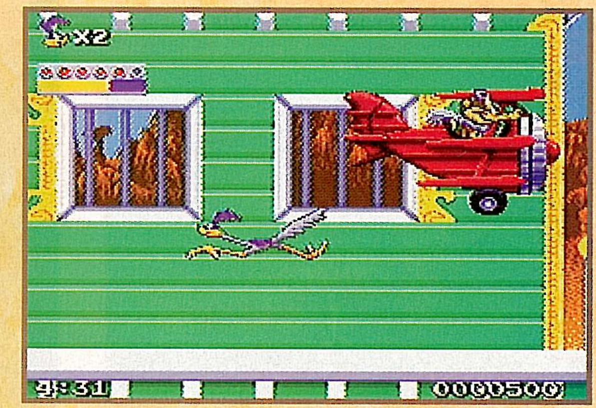




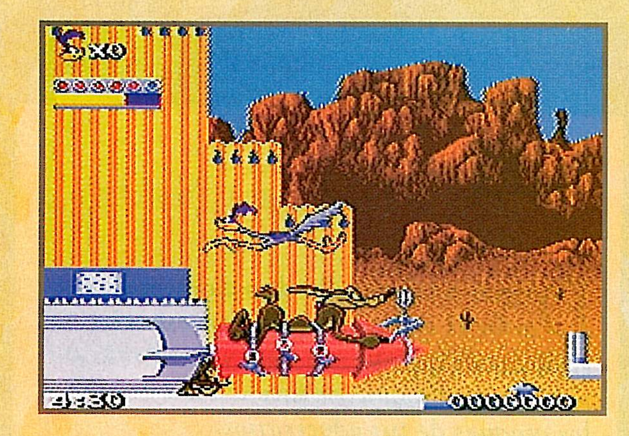


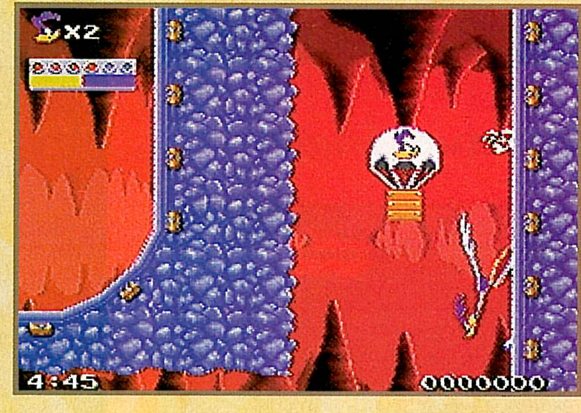






El coyote siempre detrás de nuestro rápido amigo. ¿Conseguirá atraparlo algún día?





televisivas de esta singular pareja os han hecho carcajearos, preparaos porque el Road Runner de Super Nintendo va a ser un bombazo.

El juego se compone de cinco plataformeras fases con 3 submundos y un enemigo final en cada una, -un extraño artilugio marca «ACME» fabricado por el Coyote en persona- y nuestra misión consistirá en conducir al Correcaminos hasta el final de cada nivel. El desierto, una fábrica, un tren en marcha, una mina o el espacio, servirán como escenario para esta hilarante aventura que pronto llegará hasta nuestras consolas. Diversión asegurada. ¡Como en los dibujos!

Una de risa

Sí, ya sabemos que reírese de las desgracias ajenas está muy mal. Pero cuando esas desgracias son tan divertidas como las que le ocurren a este estúpido coyote, la carcajada está más que justificada.

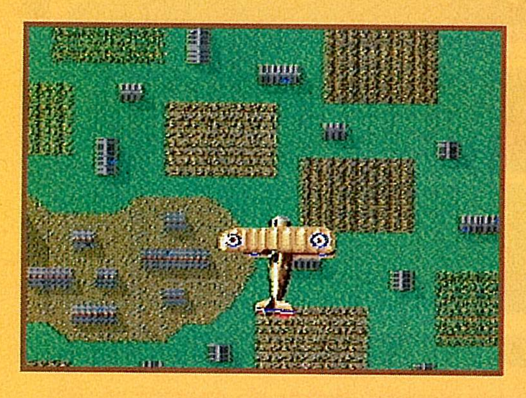
Si eres un fan de estos personajes en la tele, no puedes perderte sus aventuras consoleras.





Blazing Skies

Seguro que al leer en las instrucciones de este juego que disponías de radar, te habrás vuelto medio loco tratando de encontrarlo. Pues bien, para lograr que este ***utilísimo aparatejo se haga visible****, sólo deberás* ***dirigirte a la pantalla del título y mantener pulsados «L» y «R» a la vez****. Entonces, lleva el* ***pad hacia arriba y, sin soltar los dos botones, presiona «Start»****. Tu biplano ya no gastará nunca más queroseno en balde.*

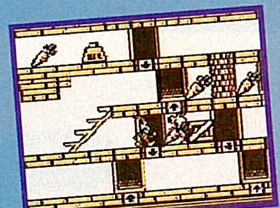


GAME BOY

Bugs Bunny`s Crazy Castle

Carlos García Seguí es uno de nuestros lectores más aplicados. En esta ocasión nos envía **un montón de claves** del cartucho protagonizado por el conejo de la suerte. Aquí tienes una cuantas:

STAGE 5: RACE
STAGE 9: QUIZ
STAGE 12: ZOOM
STAGE 16: FIRE
STAGE 20: UNIT
STAGE 23: LOVE
STAGE 25: JAZZ
STAGE 27: KING





Burger Time Deluxe

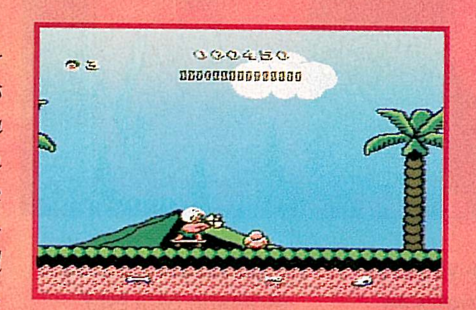
Aquí tienes unas claves para saborear todas las fases de este suculento cartucho:

2-1: EEHB
3-1: HBBP
4-1: PEEP
5-1: TTPB
6-1: PTTH



Adventure Island 2

Sabemos que estos trucos son de los que más te gustan, así que toma nota. Para ***empezar en la isla que más rabia te dé****, haz la siguiente combinación en la pantalla del título:* ***derecha, izquierda, derecha, izquierda, «A», «B», «A» y «B».***





The Last Ninja

Dirígete a la **pantalla de «password»** y escribe **H en los tres primeros espacios**, seguido de ceros. Empieza a jugar y descubrirás atónito que eres **totalmente invencible e inmune a los ataques de tus adversarios.**



American Gladiators

Sergio Sánchez Riquelme, de Cartagena, nos envía las **claves** de este deportivo cartucho. A ver si seguimos su ejemplo y **escribimos más...**

Nivel 2: A, B, A, A, A, A, B, B
Nivel 3: A, B, A, A, B, A, A, A
Nivel 4: A, B, A, B, B, B, B, B



Hyperzone

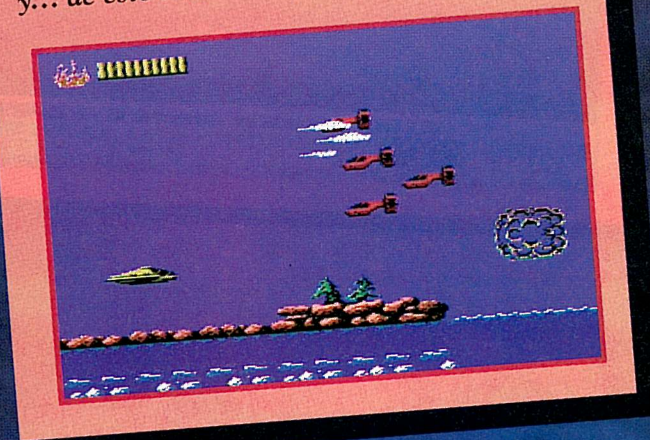


En la pantalla de presentación, pulsa **«Start» mientras mantienes pulsados los botones «L» y «R»**. Podrás escuchar **el «sound test»**. Gracias de nuevo **Aitor**.



Captain Planet & The Planeteers

Para llegar a la **última fase** sólo necesitas unas cuantas cosas: **armarte de valor, paciencia, y... de este utilísimo «password»: 829443**





Kirby's Dream Land



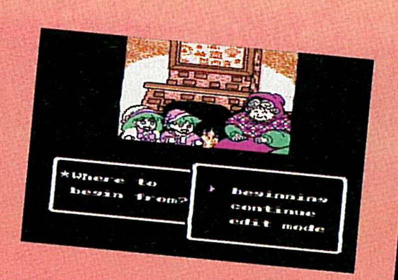
Al comenzar la **fase 4-3** y conforme empieces a subir, **divisarás unos extraños cuadrados con unas lunas dibujadas bajo el agua**. También verás un pasillo aparentemente sin salida. Pues bien, **ve hasta el final de dicho pasillo y pulsa hacia arriba el mando**. Descubrirás una puerta secreta invisible que te **llevará a una habitación secreta en la que encontrarás una hoja de disparo, una rega parcial de vida, una recarga total de vida y una vida extra**. Además, cuando salgas de la habitación **pasarás directamente a enfrentarte con el monstruo intermedio de la fase**. Todo gracias a **David Cruz Navarro** de Huescal, en Almería.

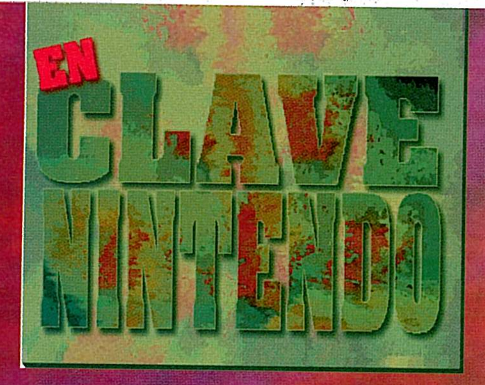


Solomon's Key 2

Oscar Cirac Molina, de Móstoles, nos remite unas claves para la segunda parte de uno de los juegos de pensar más divertidos de N.E.S.:

VZXNGT?G
7FSV3HR4
CQB5B..Z
R4CQ5PD
7FSV3HR4
K9W1!M28
CQB5B..Z
VZ1XVGT4





Cobra Triangle

Si necesitas una buena ayuda, **introduce «Help me» como clave**. Obtendrás nada menos que **10 vidas extra, imprescindibles** para concluir tu misión con éxito.





Lock'n Chase

Anabel Canto y **Juan Antonio Gallego** nos cuentan en una carta que les gusta mucho jugar con su Game Boy a **Lock'n Chase**, así como se **despendolan con un buen truco:**

En la pantalla del título, **pulsa «A», «A», «B», «B», «A», «B», «B» para elegir cualquier fase**.



Joe & Mac Caveman Ninja

Para obtener la nada despreciable cifra de **9 créditos extra**, pulsa rápidamente el **botón «X» en la pantalla del título**. Cada diez pulsaciones conseguirás una continuación extra. ¡Ánimo y al pad!





Ironsword

Si quieres empezar en cualquier fase con al menos **dos vidas**, escribe en la **quinta cifra** del password correspondiente una **simple N**.





Star Trek

Nuestro amigo **Sergio** nos regala un montón de **«passwords»** del genial Star Trek de N.E.S.:

Masaba: R6XW MLFT ?6XD
Lekythos: P?RV !RZH LAQD
Romulan: KA55 R?XC LA4D
Shroud: J!3L RZX7 M?DD
Lotia: JH1L !XX3 K?DD



Rainbow Islands

Damián Serrano García, de Garlitos en Badajoz, nos envía un montón de trucos. Ahí va el primero que corresponde a la segunda parte del Bubble Bobble: **Este es el orden de los diamantes tal y como se ven en pantalla y no como se observa en el marcador: Primero rojo, segundo naranja, tercero blanco, cuarto verde, quinto azul claro, sexto azul oscuro y séptimo rosa.**



Jackie Chan

Si a pesar de la guía que te ofrecimos el mes pasado, se te sigue atragantando este juego, haz lo siguiente: **en el momento en que hayas perdido toda la energía, pulsa abajo y verás como tu número de continuaciones crece.**





Krusty's Super Fun House

Introduce la **clave JOSHUA con un espacio antes de la primera y de la última letra**. Pulsa **«Start» y Krusty se reirá alocadamente** indicando que el truco ha funcionado. Ahora podrás entrar por **cualquier puerta y además rellenarás tu indicador de tartas** si pulsas **«L»** y **«R»** simultáneamente.



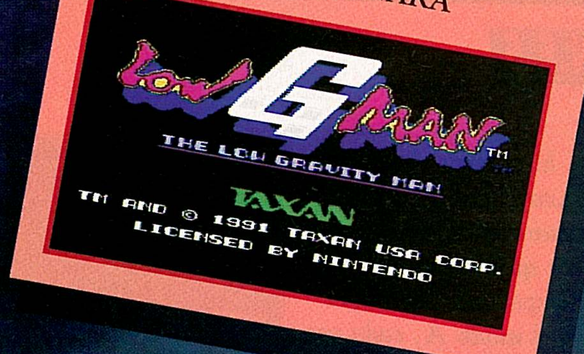


Low G Man

Este buen juego también esconde algún que otro secreto. Introduce estos códigos y **disfrutarás de dos fases ocultas**:

Train: AMAN

Hovercraft: NAKA

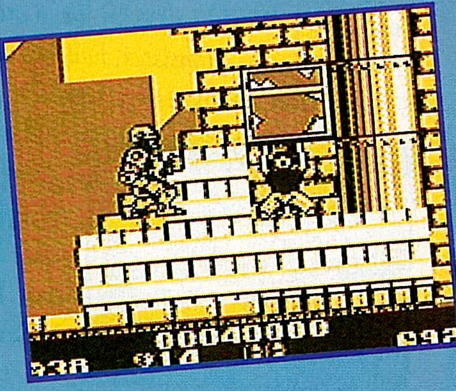




Robocop 2

Si estás hasta las narices de dar caña a los malos y nunca consigues terminarte este «robocópico» arcade, prueba el siguiente truco:

Cuando aparezca la pantalla del título, pulsa **simultáneamente «A», «B», «Select», «Start»** y **después izquierda en el pad**. Si lo has hecho bien, podrás contemplar la escena final. Que ya es bastante.

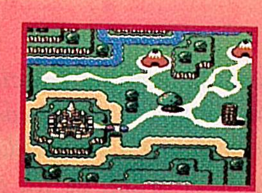






Adventures Of Lolo 3

Damián vuelve a regalarnos un nuevo **«password»**, esta vez para la tercera parte de este complicado juego de estrategia. ¡Es toda una sorpresa! Toma nota, please:



2D2D 2D2D 2D2D 2D2D



Super Ghouls'n Ghosts

Déborah Martínez Vidal, de Majadahonda, nos cuenta cosas muy curiosas.



Entre ellas **este extraño truco de uno de los grandes clásicos del «cerebro de la bestia»**: Cada vez que **derrotes a un guardián de nivel pulsa hacia arriba en el pad de control. Verás un mensaje oculto...**



Super Mario World

¿Será verdad la leyenda que cuenta que hay 97 mundos del Super Mario World? Eso parece afirmar **Antonio Soria González**, quien nos narra cómo conseguir que nuestro marcador se tiña de rojo y coloque tan misteriosa cifra en el marcador. ¿Que cómo? Pues así:

Entra en el **castillo de la zona del bosque**. Junto a la **estrella que verás nada más penetrar, está la última puerta** que lleva a los rinocerontes. **Sáltate esa puerta** y sigue adelante. Verás un **camino de lava que deberás sobrevolar**.Si lo logras, **hallarás nueve vidas**. Ve entonces, y de nuevo, hacia la puerta y **entra antes de que el tiempo llegue a 99**. Conseguirás que en el marcador **aparezca el número 97**. Inténtalo, pero desde ya te decimos que es una maniobra bastante difícil. Cuando lo consigas, manda una fotillo, please.



Super Mario Bros 3

Si eres uno de esos extraños seres humanos que se han logrado acabar el Super Mario Bros 3, no apagues la consola. **Vuelve a comenzar y tendrás en tu arsenal 28 alas P dispuestas a servirte.**



The Legend Of Zelda

Si andas un poco despistado en este jueguecito, prueba estos consejos que envía **Aitor Arozamena**:

Si quieres **recargarte de magia**, prueba a congelar un enemigo, y luego **atízale con el martillo**.

En el **Dark World** existe un juego que consiste en **cavar** para encontrar tesoros. Si insistes, hallarás una pieza de corazón.

El **medallón Quake** sirve también para averiguar lo que se oculta entre las ramas.



Hay un **pez** que al arrojarlo al agua te regala una rupia roja. No lo hagas. En lugar de eso, llévalo al **botellero de Kakariko**, quizá te dé algo...



Tetris

Ah! el tetris, las piezas cayendo, las filas que desaparecen... nos encanta. Si **quieres acabártelo** sin despeinarte, **haz esto**:



En el **modo A**, cada vez que un **bloque toque el suelo pulsa «Select»** y obtendrás **10.000 puntos**.

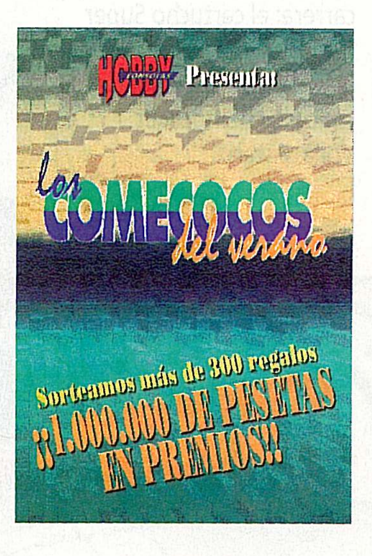
En el modo de **juego B**, elige la altura y el nivel de dificultad que prefieras.Entonces, cada vez que pulses **«Select» verás mensajes que indican que acabas de completar el juego.**

PRESENTAMOS LO MÁS REFRESCANTE DEL VERANO



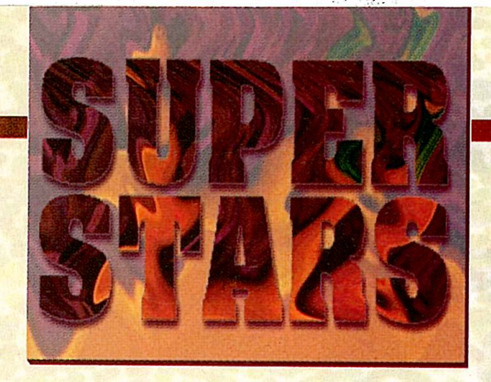
Verano. Calor, agua y mucho tiempo libre. Todo el tiempo del mundo para disfrutar de la revista más refrescante de consolas. Refrescante por fuera, porque por dentro está que arde. Y si no, preguntádselo a Sonic, que este verano ha decidido no tomarse vacaciones y protagonizar un intrépido juego para Mega CD. Y hablando de Mega CD, vais a alucinar con el súper reportaje que llevamos este mes con la máquina de Sega y sus juegos como protagonistas. Aunque, bueno, la máquina Nintendo tampoco se detiene y aquí veréis una prueba de ello...

Este mes, de regalo, un libro de pasatiempos cargado de diversión y montones de premios, con el que te estarás comiendo el coco todo el verano. ¡No te lo pierdas!

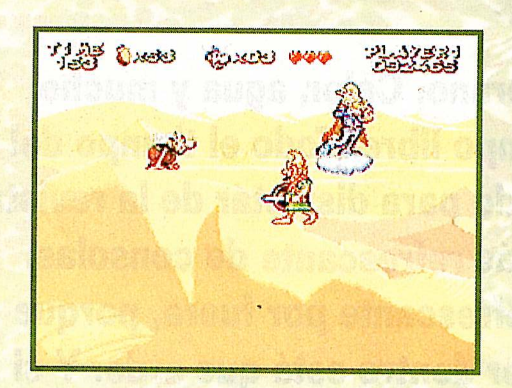




BÚSCALA EN TODOS LOS KIOSCOS



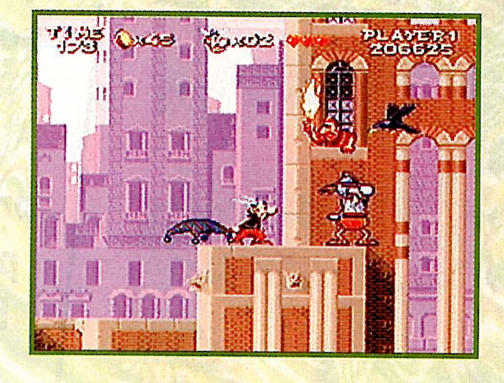
Asterix

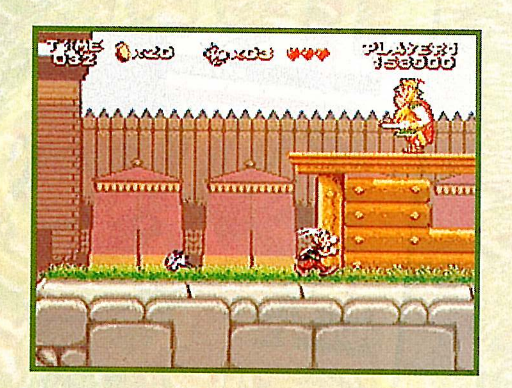


La aventura más grande jamás contada

El hombre fuerte de la Galia vuelve a las pantallas de Nintendo para demostrar, ahora en 16 bits, de lo que es capaz.

Quien más quien menos habrá sentido en sus entretelas un respingo de emoción al ver el nombre de Asterix en lo más alto de esta doble página de Super Stars. Pese a que el mes pasado la versión Game Boy ya salió muy bien parada de esta crítica sección, estamos seguros de que muchos de vosotros ansiábais tener entre manos -o por lo menos a la vista- el crack del héroe para 16 bits. Sobre todo si tenemos en cuenta la súper preview con que os regalábamos los ojos en el número pasado. Pues bien, para los fans del personaje de Uderzo y Goscinny, para los forofos del plataformeo fino, para los incansables del perfeccionismo y para los devoradores de sorpresas, aquí está, por fin, el despliegue de méritos made in Infogrames más importante de su carrera: el cartucho Super Nintendo del héroe más galo -con parque incluido- de todos los tiempos. Et Voilà, Asterix.





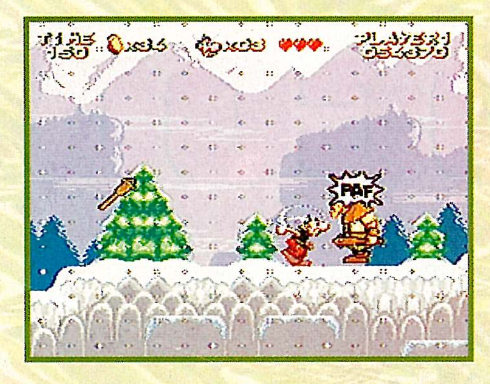
De tour por Europa

Nada parecía turbar la paz de la pequeña aldea gala. Los pajaros cantaban, las nubes se levantaban y los romanos se espantaban. Vamos, que aparentemente estaban como siempre: rodeados de romanos.

Sin embargo, a la hora de la cena cundía la alarma: Obelix no se había sentado a la mesa. Si fuera otro guerrero nadie se habría preocupado, pero que Obelix se perdiera un par de suculentos jabalíes en su salsa, sólo podía significar que algo grave le estaba sucediendo.

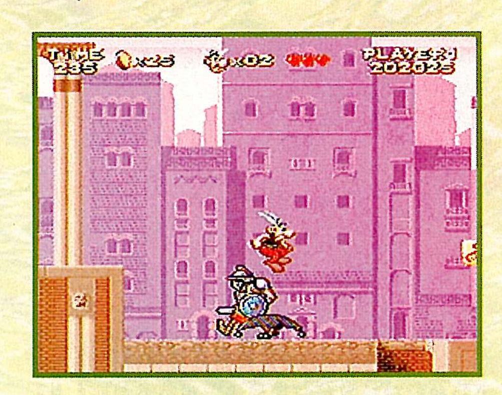
Dada la importancia del suceso, el jefe de la aldea, Abraracurcix, no pudo por menos que convocar en reunión urgente a los notables -osea todos- del pueblo. ¡Había que encontrar a Obelix costara lo que costara! Así que, cómo no, optaron por enviar al mejor guerrero en su busca. Y le tocó a Asterix.

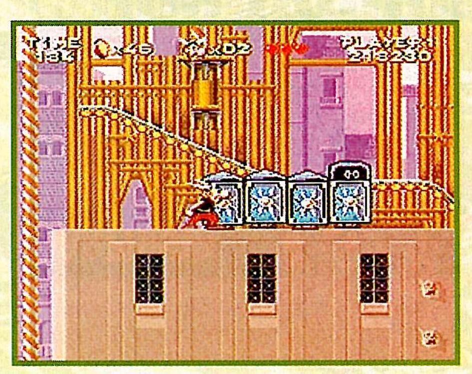
El pequeño gran galo partió de la aldea con su petaca llena de poción mágica y con el firme propósito de rescatar a Obelix. Y tuvo la suerte de escuchar el primer soplo nada más salir de la aldea: Obelix había sido apresado por una cohorte de romanos que pretendía llevarle a Roma -¡Están locos estos romanos!-.



Efectos cómicos y un sentido del humor a la francesa adornan un cartucho simplemente genial.

Bien amigos, aquí comienza la aventura. Asterix, bien ajustado a su papel de héroe, tendrá que perseguir a los captores de Obelix por toda la Europa conocida hasta lograr dar con ellos en una frenética carrera contra el tiempo y las adversidades. Pero, claro, como siempre, los romanos andaban un poco despistados y estaban siguiendo un itinerario larguísimo. Empezaron en la Galia, después marcharían a Helvecia, luego Egipto, Grecia y para finalizar, la peligrosa Roma. Apuntaos los nombres porque os va a tocar pasar por cada uno de estos territorios. Y apuntaos también que todos esos mundos están compuestos de millones de plataformas, scrolles verticales, horizontales, y aquel típico que os «pilla» si no sois los suficientemente rápidos. De todas formas y como contrapartida, no hay enemigos finales, así que aplicaos en lo del salto.





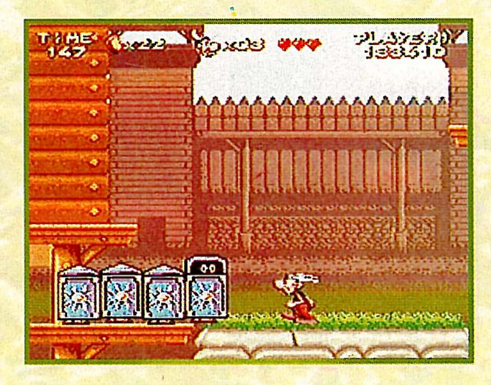


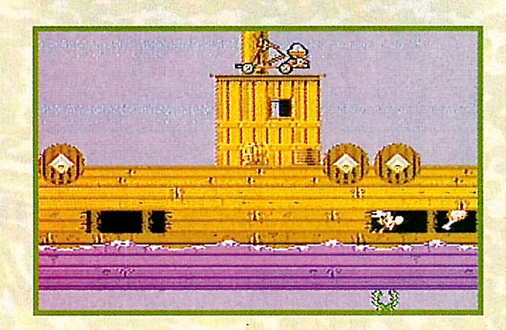


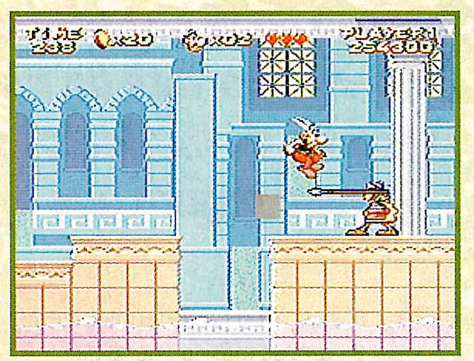
A estas lides plataformeras hay que añadir también unos toques de videoaventura. Resulta que a veces no os será tan fácil encontrar la salida. En ese caso habrá que hacer memoria y recordar si hemos dejado alguna loseta sin activar o alguna plataforma sin descubrir. Para salir del paso, tendremos que golpear un ladrillo, destruir a un soldado romano, o recoger algún objeto a lo largo del nivel.

¡Por Tutatis, qué gran juego!

Si lo que os va es el cartucho tipo Mario, con Asterix estáis de suerte. La sensación de Infogrames se alimenta de las plataformas pero no abusa de esta técnica. Es más, Asterix tiene grandes animaciones, fondos cuidadísimos, melodías digitalizadas y un punto de dificultad extremado que lo hace incomparable. Lo de Mario es sólo un ejemplo de héroe y de éxito asegurado.









INFOGRAMES
PLATAFORMAS
P.V.P.: No disponible 8 Megas
Jugadores: 2
Niveles de Dificultad: 3
Nº de Continuaciones: 4
Nº de Fases: 5

GRÁFICOS: REGULAR – BUENO – **MUY BUENO** – GENIAL
SONIDO: REGULAR – **BUENO** – MUY BUENO – GENIAL
JUGABILIDAD: REGULAR – BUENO – **MUY BUENO** – GENIAL
DIVERSIÓN: REGULAR – BUENO – **MUY BUENO** – GENIAL

Un cartucho a la medida de su protagonista: simpático, ágil, fresco, fantástico y heróico. De lo mejor.



Robocod

El bacalao más «salao»

James Pond, el pez-tective más famoso de la historia, se zambulle por fin en la portátil de Nintendo, con el único fin de inundaros de diversión. Y a buen seguro que lo conseguirá.

Bacalao. Y no nos referimos a esa espantosa música que se ha adueñado de las discotecas, sino al bacalao, bacalao. A ése que se toma a la vizcaína o al pil pil, y que produce tanta sed a quienes lo engullen con avidez. ¿Que por qué te contamos todo este rollo? Pues porque la nueva estrella de Game Boy se llama James Pond, alias Robocod. Un bacalao increíblemente simpaticón, destinado a restablecer el orden mundial. Sean Conery, Roger Moore, Timothy Dalton, y ahora... Robocod. No tenemos la menor duda, ha nacido un nuevo héroe en el universo Nintendo.

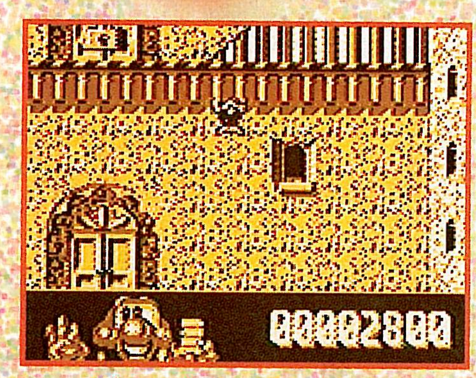
Una de juguetes bomba

Vaya embrollo. Dentro de dos días llegará la Navidad, y nadie sabe lo que va a poder hacer Papá Noel. Resulta que un tal Doctor Maybe ha adquirido una gran fábrica de juguetes, y ha incluido en un buen número de ellos ciertos artefactos con carga explosiva. ¿Os imagináis que a un niño le estalle su ansiado regalo de Navidad en sus propias narices? Sería terrible. Pero no todo está perdido, ya que los servicios de contra espionaje de Papá Noel han averiguado algo muy importante: todas las bombas han sido escondidas en unos peluches con forma de pingüinos que, «por casualidad», es el juguete favorito de los hijos de las personas más importantes del mundo.

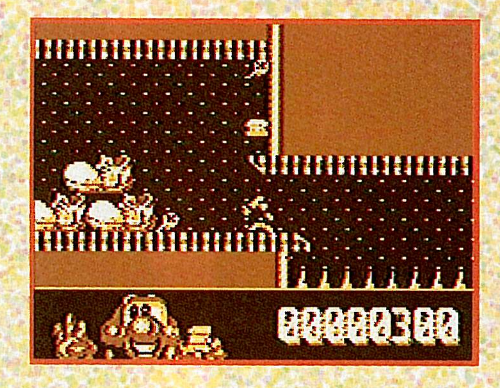
Restan 48 horas para que estallen los







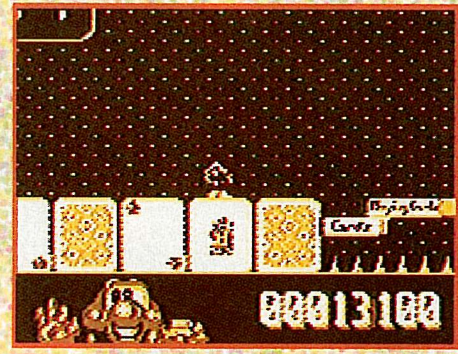
El castillo está plagado de entradas y salidas. Elige con mucho cuidado, o no harás más que dar vueltas.



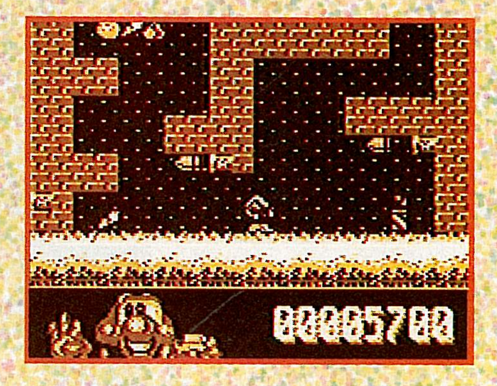
juguetes, justo a las 12.15 de la noche de Navidad. Y sólo hay un agente capaz de detener semejante atrocidad: ése no es otro que Pond, James Pond, también conocido en el mundillo del microfilm y el contraespionaje como Robocod. Su misión no es otra que infiltrarse en la factoría de tan detestable malhechor, y deshacerse así de todos los pingüinos que se paseen por delante de su nariz.

Su arma principal, además de su innata habilidad en el salto ya conocida por todos, es una increíble capacidad para estirar el cuerpo, lo que hace que su aspecto se asemeje más a una especie de columna dórica que a un bacalao del Norte. Si se usa esta facultad con sabiduría e imaginación, James llegará a los lugares más insospechados: da igual a la altura que se encuentren.

El juego en sí es una continua plataforma, con ciertas -más bien escasas- dosis de estrategia a la hora de encontrar la salida de una fase. La fábrica en que se desenvuelve la acción tiene el tenebroso aspecto de un castillo medieval repletito de puertas y demás entradas que deberán ser visitadas por nuestro acuático prota. Allí, nueve niveles aguardan al valiente que ose enfrentarse con el imperio del Dr.Maybe y todos sus esclavos.



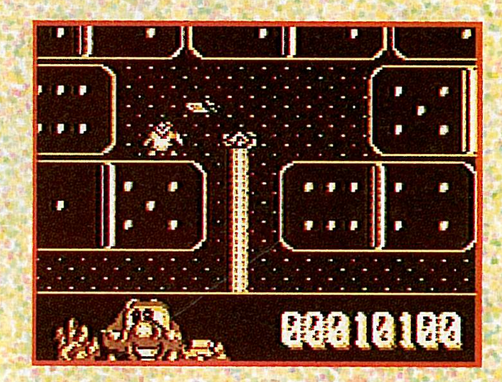
Además de plataformas, te esperan muchas sorpresas a lo largo de las nueve fases que has de recorrer.



La principal cualidad de Robocod consiste en estirar al máximo su cuerpo, para llegar a cualquier sitio.

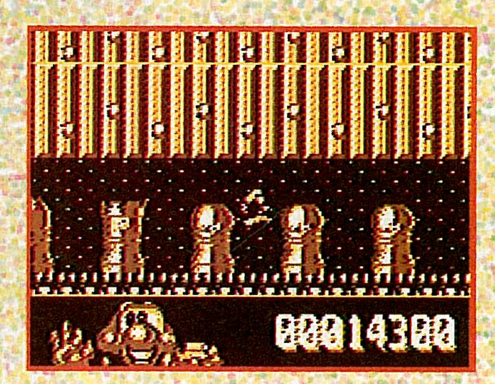
007, licencia para jugar

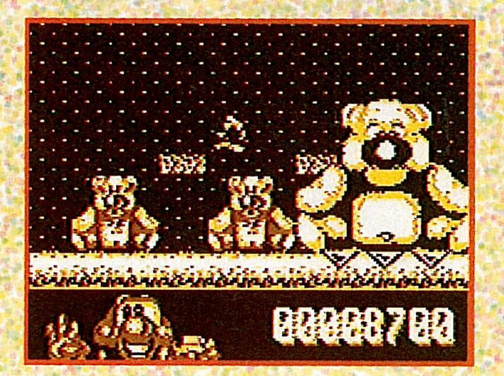
Después de contemplar cómo se desenvuelve nuestro pez-tective por el mundo de otras consolas o de los ordenadores, no podemos hacer otra cosa



más que felicitar a Ocean y a los programadores de Milenium, por la sencilla razón de que han conseguido trasladar a la pequeña de Nintendo toda la magia del pequeño agente secreto.

Sin embargo, todo tiene sus inconvenientes. Lo que en ordenadores, otras consolas y dentro de poco Super Nintendo, es una majestuosa figura, se ha quedado reducido a un minúsculo conjunto de pixels. El empeño que se ha puesto en que Pondo aparezca igual en la pantalla de Game Boy que en la de otros





soportes, ha traído desiguales consecuencias. Nuestro Robocod ha menguado demasiado su tamaño con respecto al resto de enemigos, protagonistas y decorados. En todo caso, si nos acostumbramos a este minúsculo, y nunca mejor dicho, problema, no cabe duda que estamos ante un gran juego cargado de simpatía, diversión y buenos momentos. Además, para qué narices está la lupa ¿eh? Por cierto, pronto, toda la emoción, en Super Nintendo.



SUPER NBA BASKETBALL TECMO

91-92 NBA
▸PRESEASON
SEASON GAME
ALL-STAR GAME
TEAM DATA
GAME SPEED
PERIOD LENGTH
GAME MUSIC



Desde las estrellas

El baloncesto se lo merecía. Se merecía un cartucho completo, emocionante, vibrante, que jugase como Dios manda a basket. Se merecía lo que ahora vais a ver y mucho, mucho más.

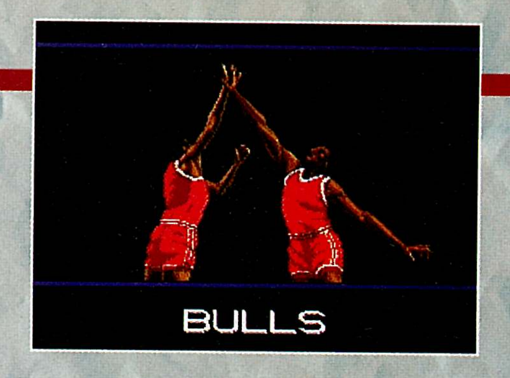
Super NBA BasketBall

El baloncesto ha sido desde siempre uno de los deportes que peor suerte han corrido a la hora de ser llevados a la pantalla de una consola o un ordenador. Muchos intentos, desde el Spectrum, pueden hablar a las claras sobre lo que pudo ser y no fue en este mundillo -también los americanos, cuyas estrellas no han dejado de patrocinar juegos de mediocre estirpe: desde Magic Johnson hasta Bill Laimbeer-. Pues bien amigos, se acabaron las penas y los complejos porque por fin podemos cantar victoria: ¡hemos encontrado el cartucho de basket definitivo! Se llama Super NBA Basketball, es de Tecmo y reúne en sus entrañas todo lo que los amantes de las emociones fuertes deportivas estábamos esperando. Es, en pocas palabras, un cartucho de leyenda, un juego enorme que merece ocupar el lugar más alto de vuestro Hit Parade particular. ¿Que creéis que nos estamos pasando? Pues no perdáis un segundo, leed y alucinad.

Baloncesto del bueno

Aunque sea realmente difícil plasmar en pocas líneas las sensaciones que produce un juego como éste, vamos a tratar de desmenuzar pasito a pasito sus ingredientes. Para que no perdáis detalle.

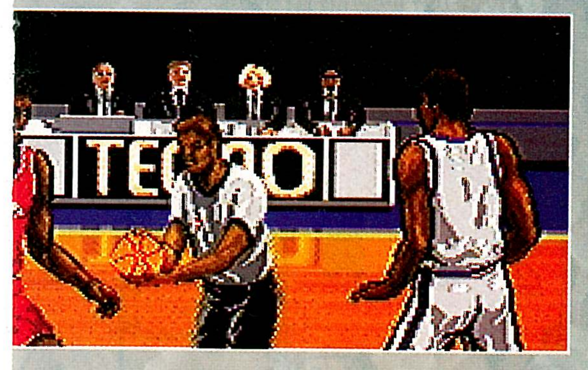
Comenzaremos por las increíbles e innumerables opciones. Antes de iniciar la partida, podremos seleccionar la velocidad del juego, la duración de cada tiempo, comprobar las estadísticas de cada equipo, las



características de cada jugador y un sinfín de datos de gran interés. A partir de ahí, tendremos la posibilidad de disputar un partido amistoso, una liga o un encuentro All Star. Podremos asimismo jugar contra la máquina, contra un amigo, dos juntos contra la consola o adoptar el papel de entrenador sin participar directamente en el juego. Y seguimos: entre las numerosísimas opciones caben pedir tiempo muerto, cambiar las estrategias de ataque, sustituir jugadores, eliminar la música de fondo, examinar los porcentajes de nuestros «chicos» e incluso repetir la última jugada.

Ya metidos de lleno en la vorágine de un partido, las posibilidades que se abren ante nosotros son simplemente enormes: tirar a canasta, pasar, saltar para hacer un tapón, dar un manotazo para robar el balón o hacer una personal de las buenas. Además, NBA Basketball no se ha conformado con ser espectacular, también ha querido ser realista. Por eso, cada jugador tiene unos rasgos y por eso cada jugador responde de una forma diferente en la pista: desde mates hasta fintas increíbles, pasando por actitudes defensivas, vuelos más o menos rasantes y otros detalles que no debéis perderos.

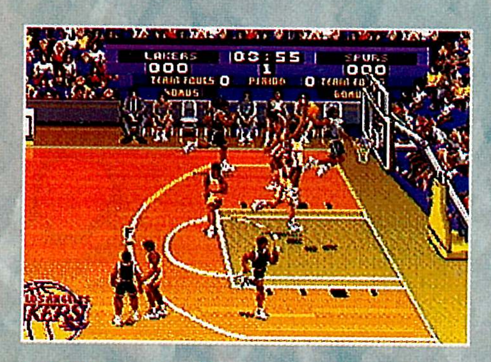




Deporte de élite

Un auténtica gozada. Tecmo ha desarrollado uno de los cartuchos más espectaculares que hemos visto. No sólo es el mejor basket a perspectiva lateral -y realista-, sino que además es sin duda el más completo de todos los tiempos.

Tiene animaciones de cine, un control total de la jugada, grandísima variedad de opciones -bueno, ya las habéis visto-, inusitado realismo, perfecta visión de la jugada... vamos, que por muchas partidas que nos echamos, aún no hemos dejado de alucinar. Pero, atención, que por si esto fuera poco, Tecmo Super NBA Basketball cuenta con una ventaja inigualable: jugar contra la máquina es tan divertido como competir contra un amigo. ¡Con lo difícil que es esto!



Simplemente fabuloso el trabajo de Tecmo sobre la Super Nintendo.

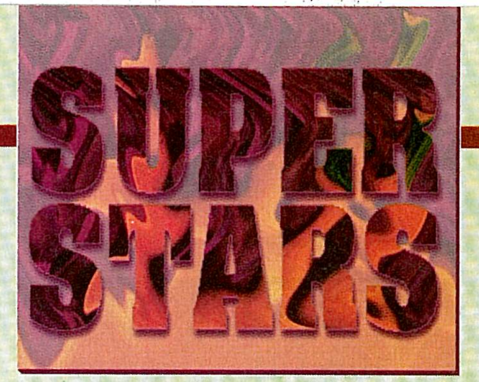


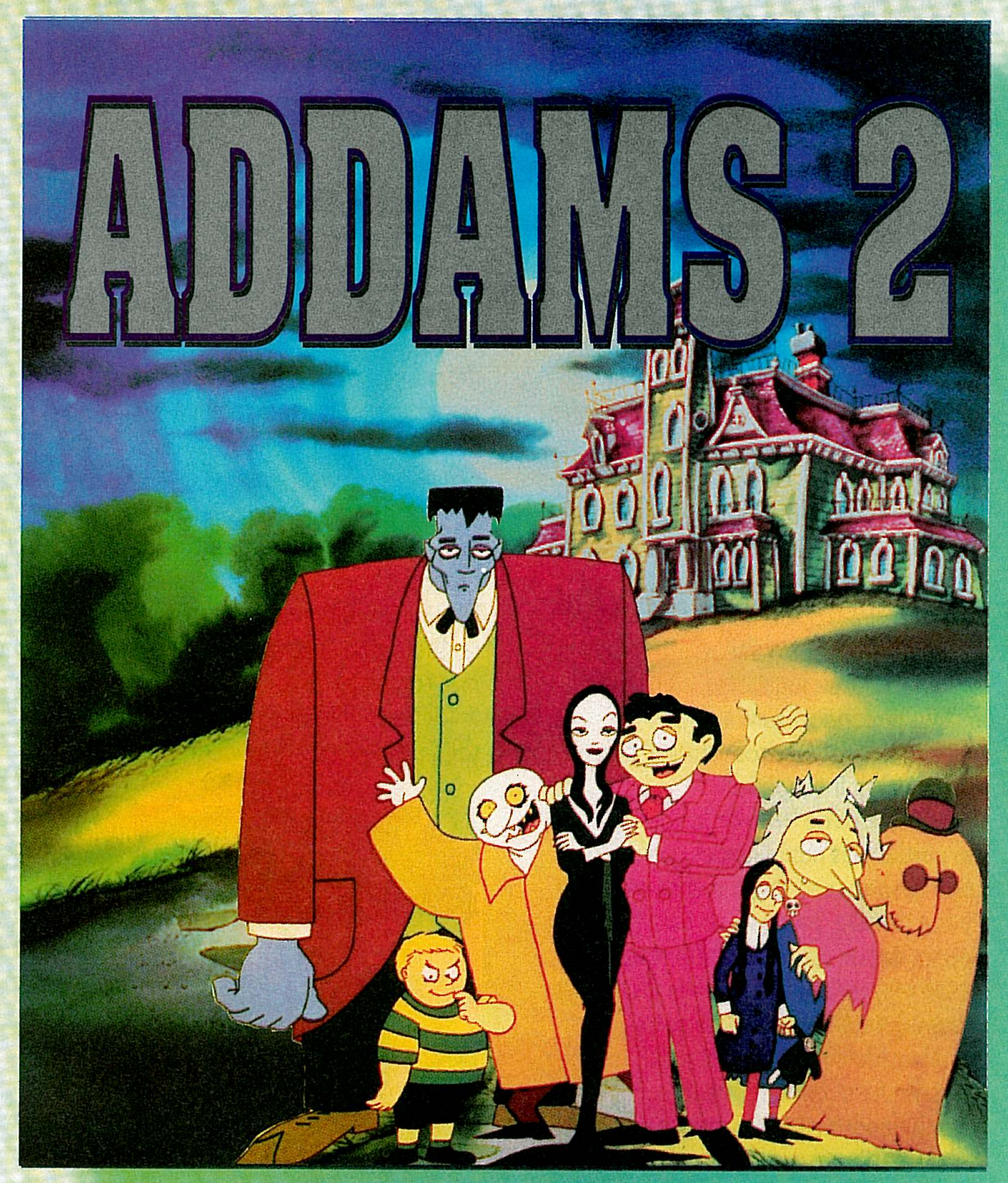




Pues eso, que si buscáis realismo, emoción, equipos y jugadores de verdad, entrenadores de lujo y sois apasionados del basket, no dejéis pasar este juego.





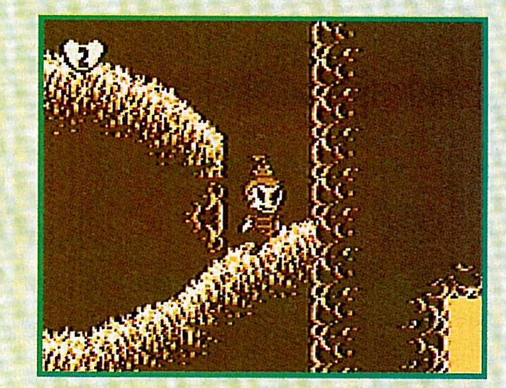


La familia que asusta unida, permanece unida

No. Sin duda los Addams no son el prototipo de familia americana. Y mucho menos un modelo a seguir. Pero eso a nosotros nos da absolutamente igual. Tan sólo sabemos que con ellos nos lo pasamos "de miedo".

Volvieron, como era de esperar. Los chicos, familia toda ella, del Addams Club prometieron que regresarían y aquí están en Game Boy, aunque también repiten en todos los formatos Nintendo.

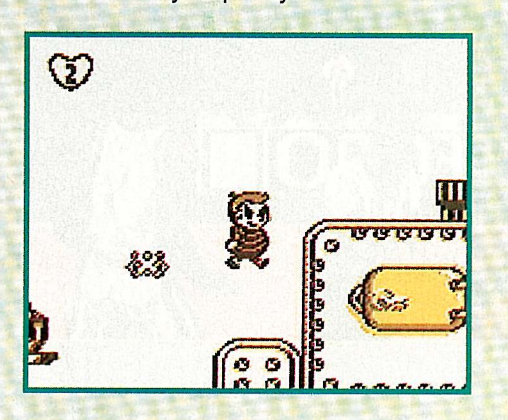
Su nueva aventura está comandada por el pequeño y más travieso corpúsculo de la unidad familiar: Pugsley. Ojos rasgados, regordete, no demasiado ágil, pero listo personajillo que, a golpe de bocata y algo de maña, debe hacer lo posible por encontrar a su familia en la intrincada mansión Addams. ¡Ah!, ¿que os suena este argumento de la primera parte? Será porque ha cambiado más bien poco. ¡Ah! (de nuevo) ¿que queréis saber cuáles son las diferencias entre ambas «mitades»? Bueno, bueno, estáis un poco



preguntones, pero vamos a ver lo que se puede hacer...

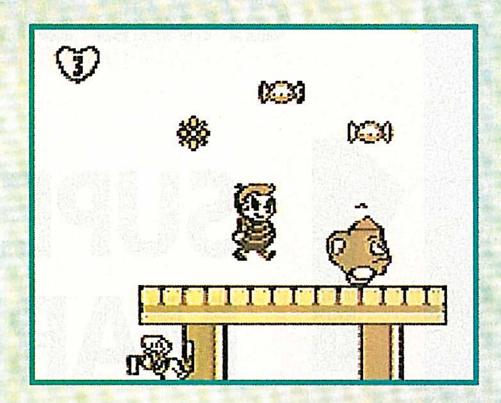
Addams a lo clásico, con o sin el dos

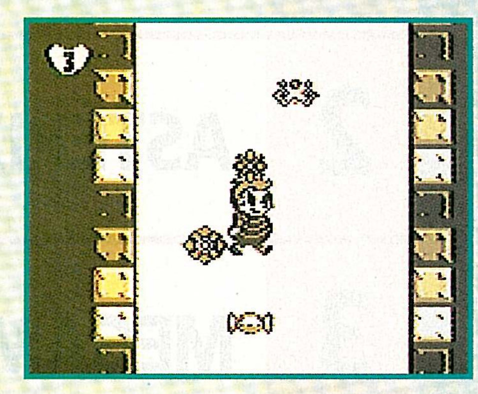
La vuelta del circo Addams ha supuesto elegir entre el gráfico y la memoria, o lo que es lo mismo, entre bonitos fondos y escenarios muy apañados o niveles muy largos y jugabilidad a mil por hora. Ocean ha apostado por las horas de juego sobre el exceso de gráficos. Addams 2, -que conste que hablamos de la versión Game Boy-, se mueve a lo largo de innumerables fases de fondos muy limpitos y millones de



plataformas comunicadas por habilidades, enfrentamiento constante de enemigos y puertas, muchas puertas que dan acceso a otras tantas estancias.

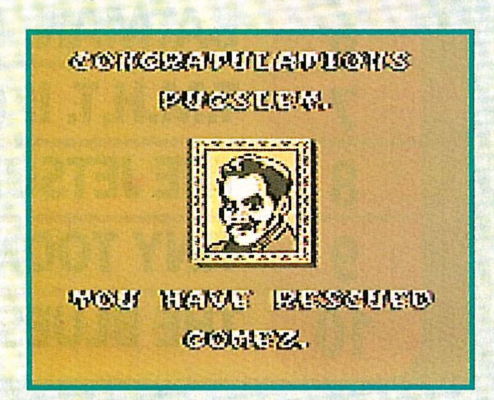
La aventura-búsqueda comienza en el hall de la mansión. Allí, un total de seis puertezuelas os tentarán lo indecible para que os la juguéis dentro. Y dentro, ¿qué narices habrá dentro? Pues dentro

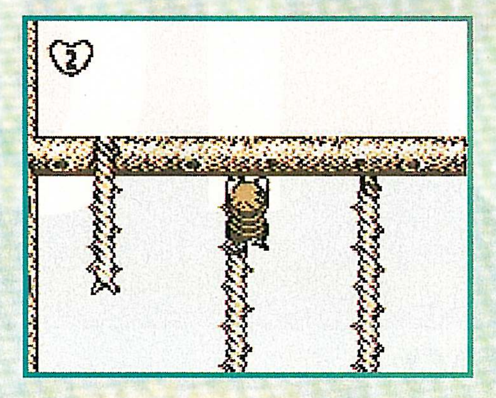




Pugsley ha sido el personaje elegido para protagonizar esta nueva y divertida aventura de los Addams.

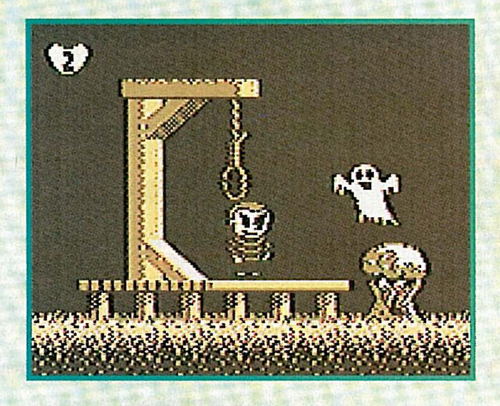
os vais a encontrar con lo siguiente: subterráneos con murciélagos vampirizados, salas de calderas con esqueletos andantes, habitaciones donde se conoce que la gente juega al tiro al cañón, horcas de las del far west y en especial dos cosillas que son las que se encargan de hilarlo todo: las plataformas.





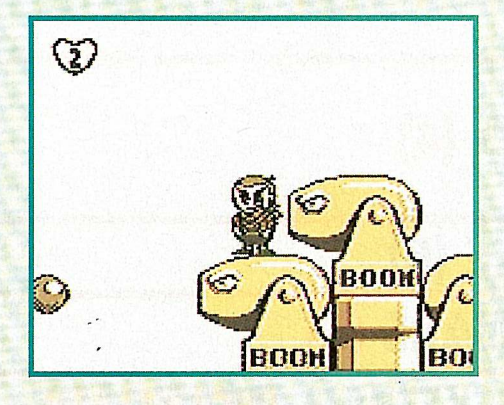
Mis Addams favoritos

«Pugsley´s Scavenger Hunt», -que aunque muy largo, es el nombre completo de esta segunda aventura de los Addams-, es un cartucho súper divertido, algo bajo en originalidad, pero



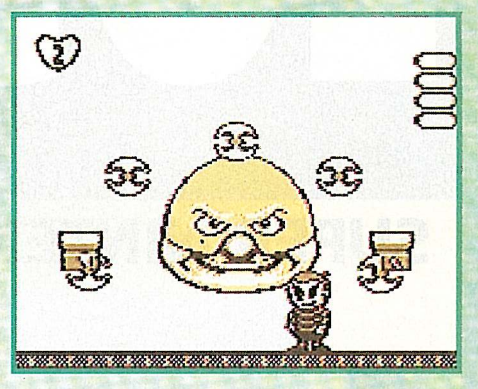
increíblemente extenso (vais a necesitar unos buenos mapas), salado, jugable, adictivo y muy, muy loco.

Pese a sus escasas diferencias con la primera parte, este nuevo desparrame Addams incorpora cosillas de mérito que destacan más por la jugabilidad que por el asunto técnico. A saber: más juego,



más enemigos, más puertas, más laberintos, una figura graciosa y comilona de protagonista, una música simpática... al tiempo que garantiza horas y horas de diversión.

Lo dicho, que la alocada Familia



Las trampas abundan por toda la mansión, ¡Ojo con ellas porque pueden hacerte "perder la cabeza".

Addams ha regresado a la portátil de Nintendo y que se han buscado la vida para agradar por el tacto más que por la vista.

A nosotros nos ha encantado la idea. Sólo falta conocer la opinión de los expertos, que, sin duda alguna, sois vosotros.



OCEAN/
ENIGMA VARIATIONS
PLATAFORMAS
P.V.P.: 5.990 pts. 2 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Passwords
Nº de Fases: Demasiadas

GRÁFICOS: BUENO
SONIDO: BUENO
JUGABILIDAD: GENIAL
DIVERSIÓN: GENIAL

«Cambio de protagonista, pero no de esquemas. Tan buenos como siempre, pero con el doble o el triple de todo.

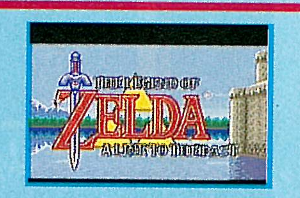
LOS TOP 1

SUPER NINTENDO

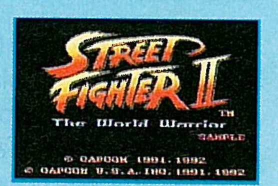
1 STAR WING (1)



2 LEGEND OF ZELDA (2)



3 STREET FIGHTER II (3)



4 ASTERIX (NOVEDAD)

5 TINY TOONS (4)

6 DESERT STRIKE (6)

7 SUPER STAR WARS (5)

8 TECMO NBA BASKETBALL (NOVEDAD)

9 SUPER MARIO WORLD (9)

10 SUPER ALESTE (7)

GAME BOY

1 SUPER MARIO

2 ASTÉRIX (2

3 MEGAMAN

4 THE FLINTST

5 JOE & MAC

6 BATMAN, R. O

7 T.M.H.T. II (7)

8 THE JETSONS (

9 TINY TOON (9)

10 THE BLUES BR

Los números que aparecen entre paréntesis corresponden

O DEL MES



) LAND 2 (1)



2)



I II (3)

ONES (6)

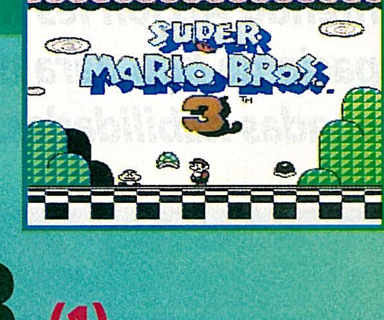
(4)

F JOKER (5)

8)

OTHERS (10)

N.E.S.



1 SUPER MARIO 3 (1)

2 BATTLETOADS (2)



3 MANIAC MANSION (3)



4 THE JETSONS (5)

5 SHATTER HAND (4)

6 STAR WARS (6)

7 PANIC RESTAURANT (7)

8 HAMMERIN´ HARRY (8)

9 GOAL II (10)

10 BATMAN, R. OF JOKER (9)

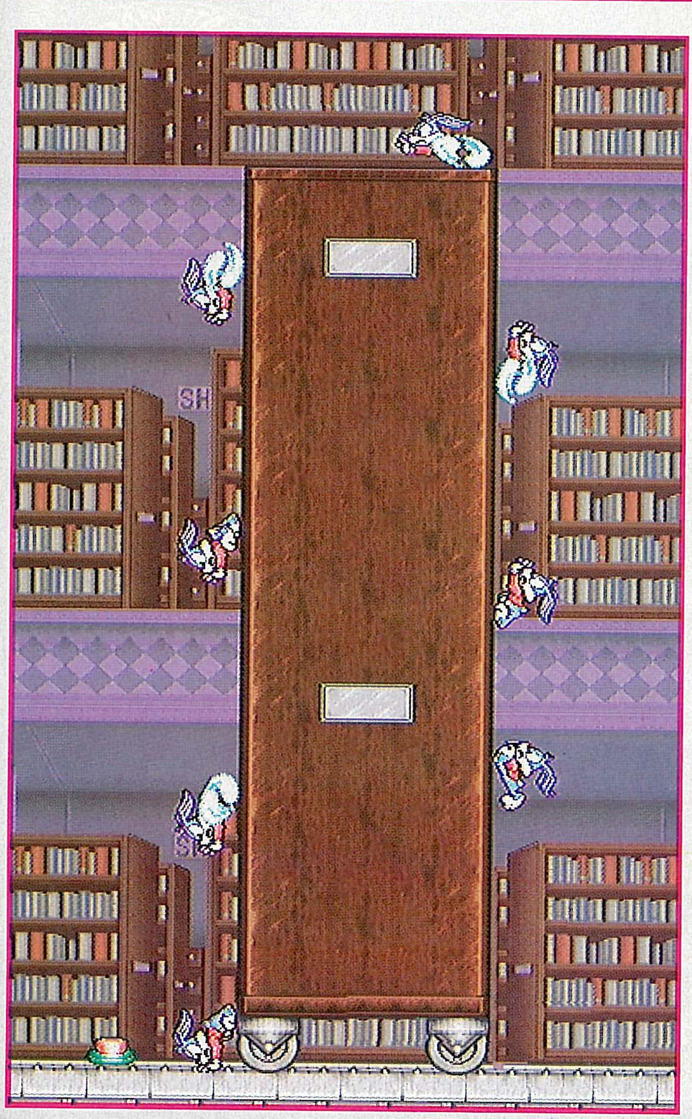
a la posición ocupada por el juego durante el mes anterior

Super Nintendo

Ahí van los tres detalles que diferencian a Tiny Toon del resto de juegos «normales». Uno, que tienen a Spielberg detrás. Dos, que han sido llevados a la Super por los geniales chicos de Konami. Y tres, que Nintendo Acción les ha «prestado» un espacio de lujo para mostrar sus más que probadas habilidades. ¿Suficiente?





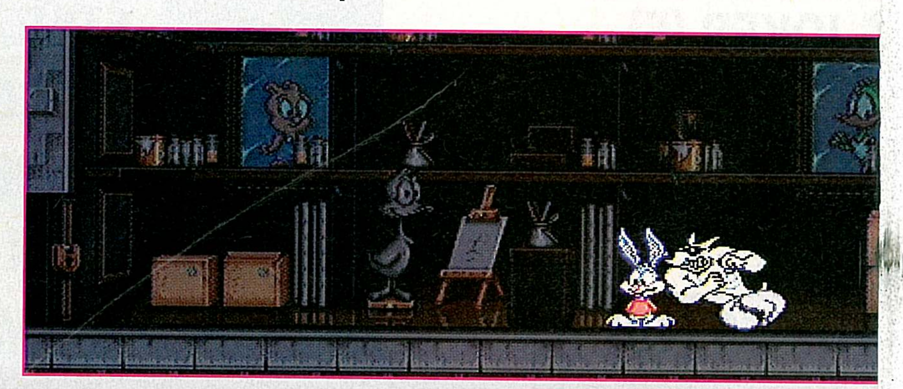




LA UN

Comienza la aventura. Y lo hace a ritmo de estudio, bueno, a ritmo universitario, que es lo mismo pero diferente. Nuestro hombre, bien, nuestro animal, **es un pequeño conejo cuyo objetivo pasa** por deshacerse de un fantoche que se hace llamar Darth Vader, y que es un ser muy malo que se entretiene en fastidiar a los demás. Para facilitar el trabajo a Buster Bunny, hemos preparado una **lista de consejos** que tendrás que poner en práctica en el primer nivel.

• Permanece **atento a las ratas** que salen de las taquillas. Son muy peligrosas, pero **se pueden esquivar.**



Toon
...ntures

fase I
...IVERSIDAD ACME

• **Agáchate** cuando llegues a la escalera que está al fondo: verás dos **zanahorias protegidas por una irascible rana.**

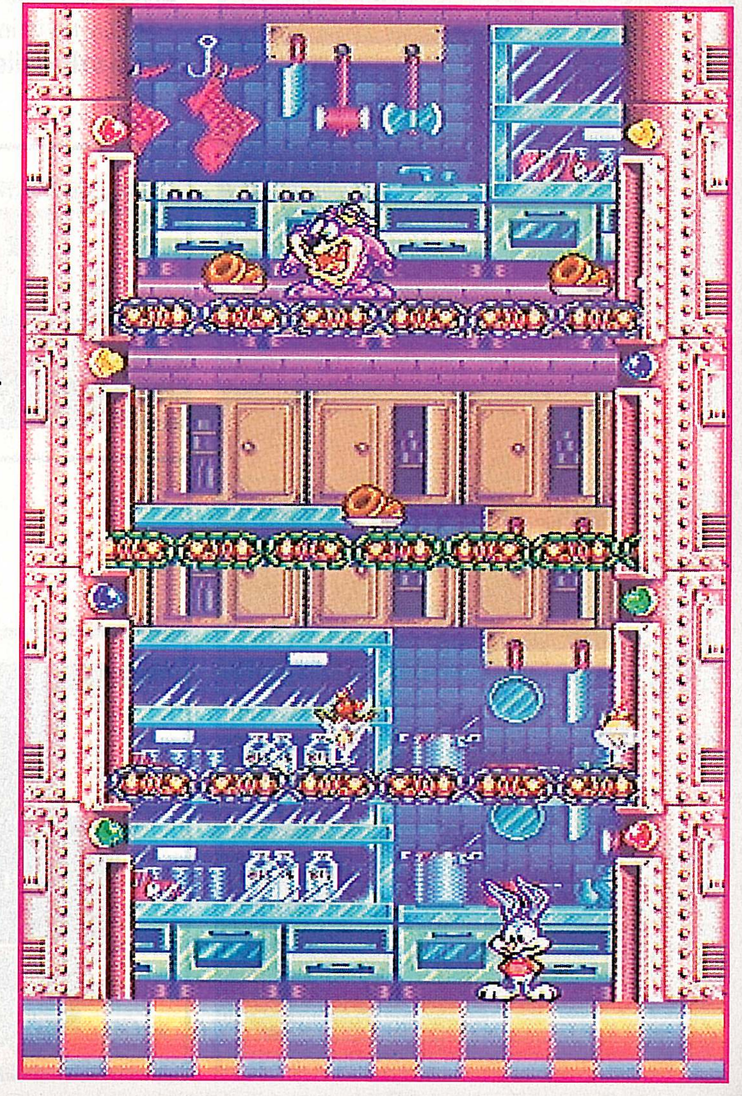
• Una vez llegues a la biblioteca, deberás **usar con mucho cuidado los interruptores que ponen en marcha las estanterías.**

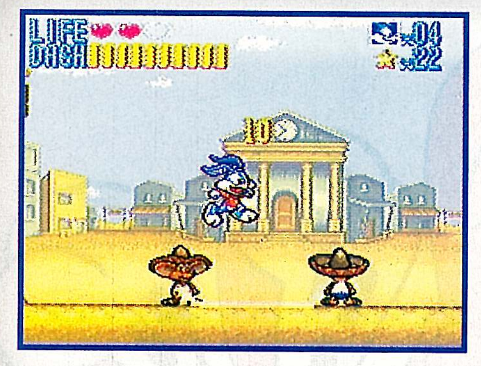
• Tras caer por un conducto, te **enfrentarás a Arnold y su linterna. Vigila sus embestidas**. Bastarán **cuatro golpes para vencerle y de paso obtener la llave** que abre el ascensor.

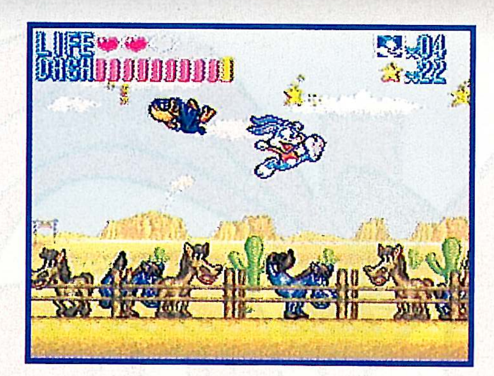
• Si subes **corriendo por la pared** que hay a la derecha del ascensor encontrarás un **corredor oculto con una vida de regalo.**

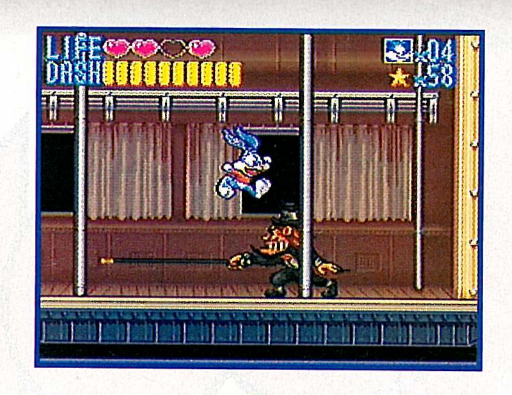
• En lo más alto del edificio descubrirás a **Taz, loco** por hacerte pasar un mal rato. Para calmar sus ánimos, deberás **obligarle a que se trague 9 alimentos**. Truco: **Cuando se ponga a girar, sitúate en la esquina inferior derecha: no te tocará.**

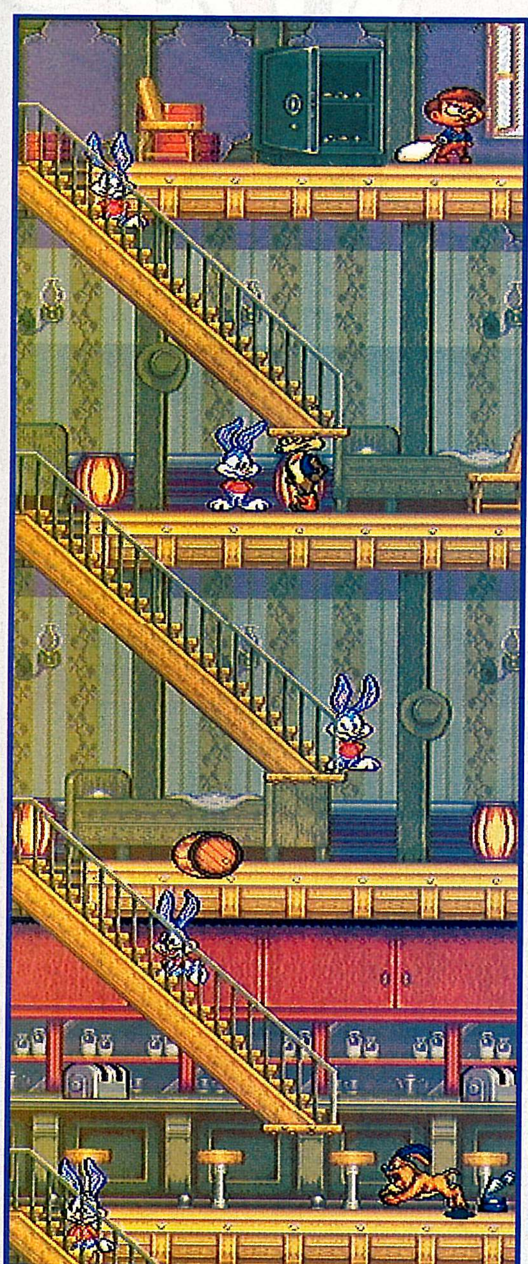












fase 2
LA PELÍCULA DEL

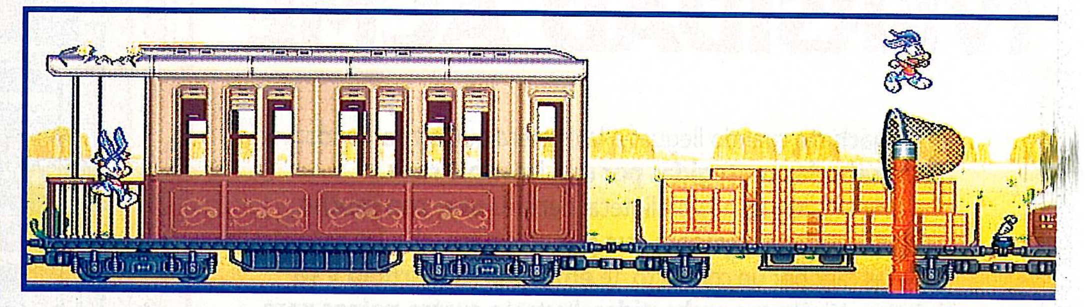
Nueva fase, nuevos problemas y nuevos consejos. Basta con que leas el siguiente texto para que te dediques a la contemplación, es decir, a jugar sin riesgos. Ahí va la lista:

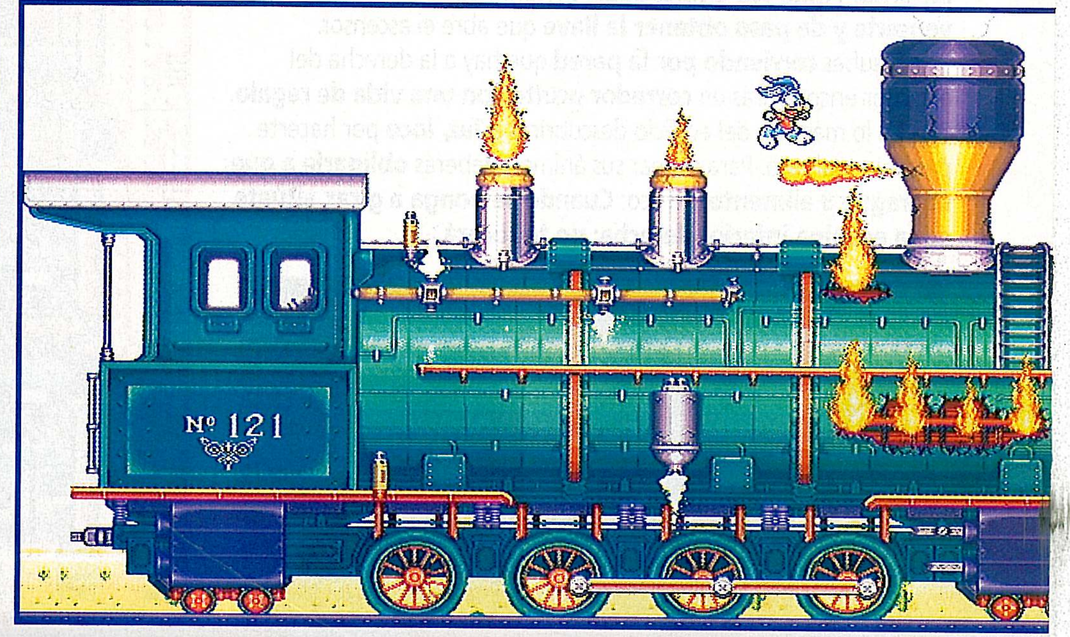
• **Trepa a los edificios utilizando la súpervelocidad**. En lo alto encontrarás **diversos y sabrosos items**.

• Que no te importe volver a ser niño. Sólo si **saltas diez veces** a la comba, podrás pasar a la **segunda parte de esta juguetona fase.**

• Los **barriles rodantes, las incómodas lámparas y unos perros nada simpáticos** son los obstáculos que encontrarás en tu escalada por los **cuatro pisos que tiene el edificio.**

• Algunos consejos para salir vivo del tren: Cuidado con los **cazamariposas: pueden atraparte**. Sálta sobre ellos y, si

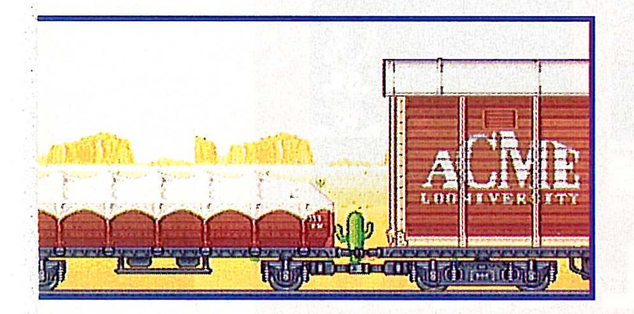


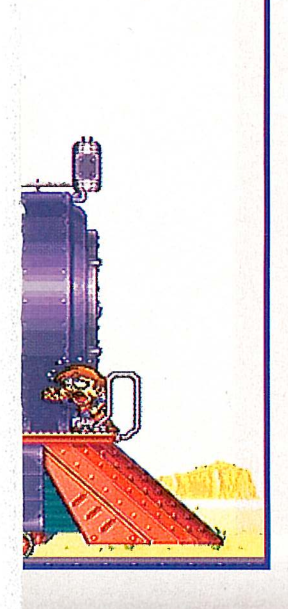




OESTE

te agarran, **usa la supervelocidad y pódrás atravesarlos sin problema**. Atento a los **mensajes** que te indicarán lo que debes hacer en cada momento. Ya **dentro del tren**, deberás **saltar de tronco en tronco hasta llegar a la locomotora. Destruye tan rápido como puedas sus chimeneas** y escapa sin mirar atrás en compañía de Montana Max. ¿Cómo? ¡Sorpresa!





fase 3
EN LA MANSIÓN FANTASMA

La cosa se pone divertida, ¿eh? Bueno, más que divertida, apasionante. Lo que pasa es que **igual que uno se rie, al siguiente instante puede echarse a temblar**. ¿Que porqué? Adivina...:

• Tras un pasillo plagado de **fantasmas y monstruos de dos cabezas**, podrás hacerte con un vida extra. El regalo está **junto al cartel de WELCOME** y, para hacerte con ella, deberás **emplear bien el salto y la supervelocidad**.

• **Investiga con delicadeza el efecto de las diferentes catapultas y agáchate para evitar ser destruido por los mazos**. De esa manera **llegarás a rescatar a BABS** y enfrentarte al temible **científico loco.**

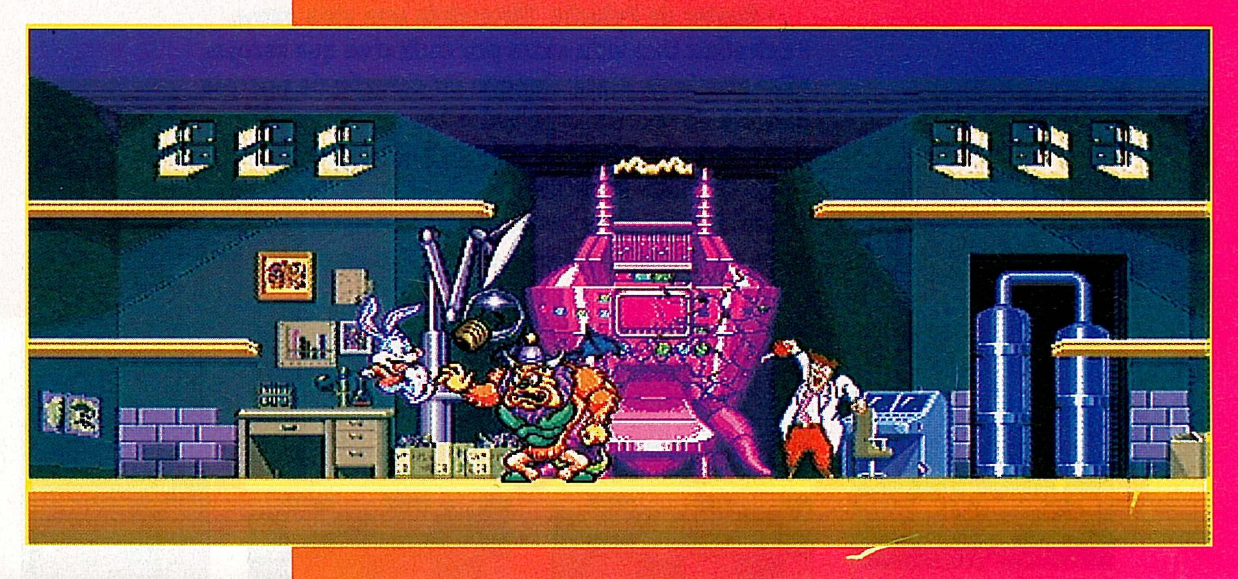
• ¿Quién es el científico loco? Pues un idem que **controla al más feroz descendiente de Frankenstein**. ¿Y qué debes hacer para cargártelo? Pues muy simple: deja que te **lance todos los tornillos del mundo** y, cuando parezca que te van a dar, **responde con una hábil patada**. Saldrán **despedidos hacia la máquina** que lo controla todo. Las bombillas no tienen utilidad.



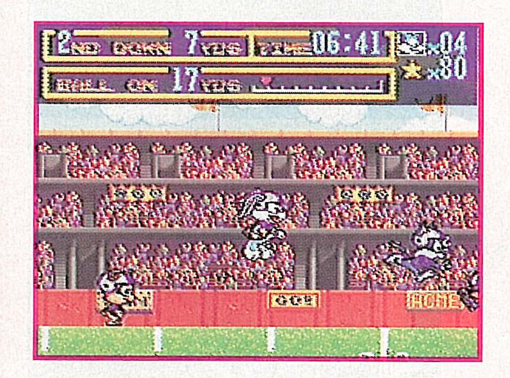








fase 4: UN PARTIDO DE FOOTBALL EN LA UNIVERSIDAD

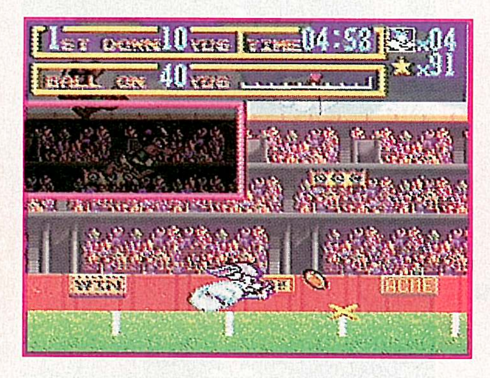


Estás probablemente ante la **fase más divertida** de todas. En ella y como integrantes de un equipo de Football, deberemos **lograr un «TOUCHDOWN» en un tiempo límite.**

Para ello dispones de dos tácticas:

- **Correr: la más aconsejable. Avanzarás lento pero seguro.**
- **Pasar**: Se avanzan **grandes distancias, pero es difícil** de culminar con éxito.













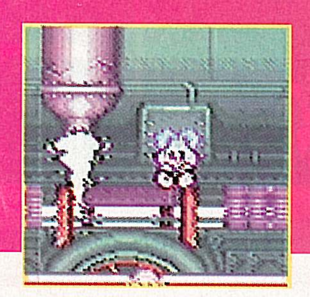




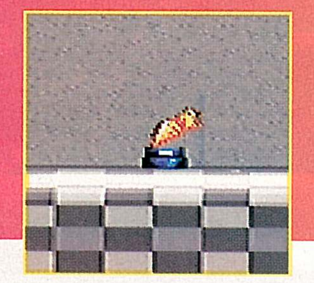
ITEMS CAÍDOS DEL CIELO

Éstos son los **ocho diferentes objetos** que encontrarás a lo largo del juego:

- **Buster de Peluche: Obtendrás una vida extra.**
- **Estrellas: Una vida extra por cada cien que recojas.**
- **Zanahoria de plata: Repone un corazón de energía.**
- **Zanahoria de oro: Recarga todos los corazones de energía.**
- **Zanahoria de cristal: Proporciona un nuevo corazón de energía.**
- **Godo Dodo de plata: Recarga por completo la barra de velocidad.**
- **Godo Dodo de oro: Proporciona inmunidad durante un breve lapso de tiempo.**
- **Godo Dodo de cristal: Convierte a todos los enemigos en estrellas.**



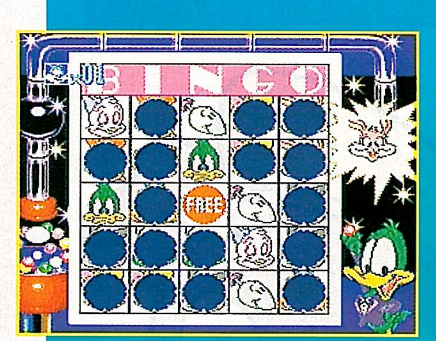




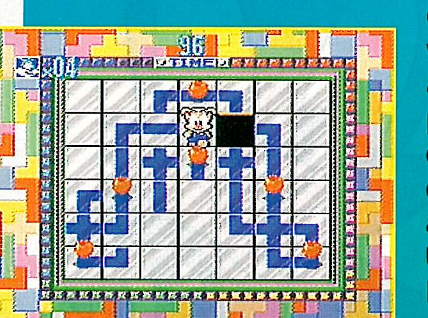


BONUS

• ***Bingo***: El típico vicio de las bolitas y el señor cantando. Se juega sobre un cartón con las **caras de los simpáticos personajes** de la Warner como protas. Posees **ocho bolas y por cada linea recibirás una vida extra.**



• ***Maze***: O lo que es lo mismo, versión actualizada del popular **Pacman en la que Bubs deberá rescatar a sus amigos.** Una vida por cada liberación.



• ***Seesaw***: ¿Quién es el más gordo? Un apasionante **desafío** en el que tus personajes **competirán en peso** contra los de la Super.



• ***Comathom Hampton***: Guía al cerdito Hampton hasta las manzanas. Obtendrá una **vida extra por cada una** que coma. Muy difícil.



• ***Squash***: Ayuda a Furball a golpear la **pelota quince veces seguidas. Si lo consigues, te espera una jugosa** vida extra.



fase 5: LA FIESTA CELESTIAL DE BUSTER

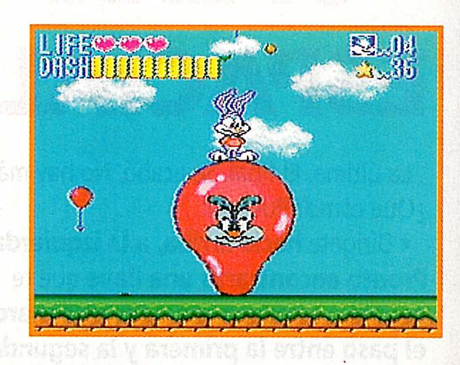
Se trata de una fase de mera **habilidad** en la que **deberás saltar sobre los globos que lanza Hampton**. Ahí van los consejos respectivos:

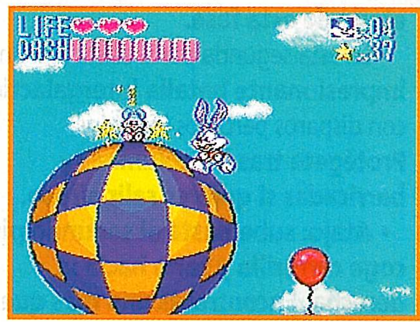
• Si no eres un conejo afortunado y te caes a la primera de cambio, **colócate en el centro de la pantalla y no perderás una vida**.

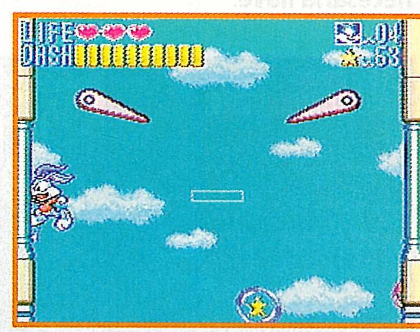
• Cuando el **scroll se vuelva horizontal**, coge el camino de la izquierda y **hallarás una vida**.

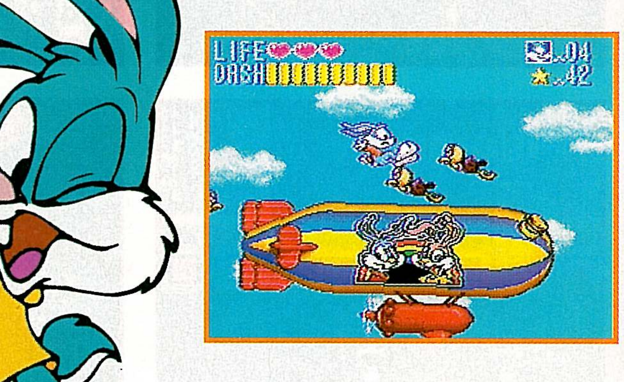
• Sí, es lo que habías soñado: **ser bola de pinball. Coge todas las bolitas** si quieres escapar.

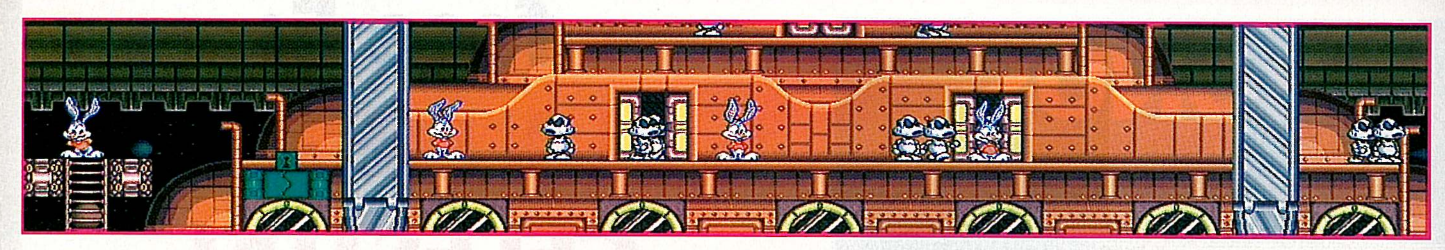
• Para salir del edificio en ruinas aprovecha al máximo la **hipervelocidad y los nervios de acero.**











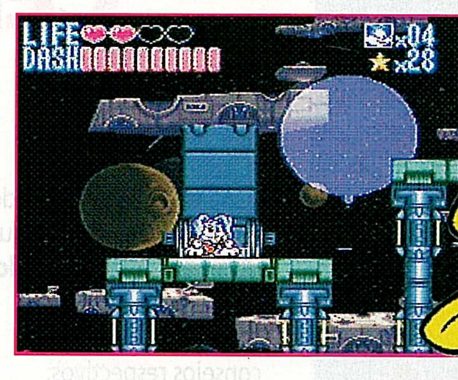
fase 6
ÓPERA ESPACIAL

La última. El final. Se acabó. No hay más. ¿Que cómo? Pues así:

• Dirígete **hacia arriba, a la izquierda. Pronto encontrarás una llave** que te permitirá acceder a una **nave que marca el paso entre la primera y la segunda etapa de esta fase.**

• En esta segunda parte asistirás a una **impresionante batalla intergaláctica** con disparos perdidos incluidos. **Protégete tras las columnas y barricadas si quieres salir airoso.**

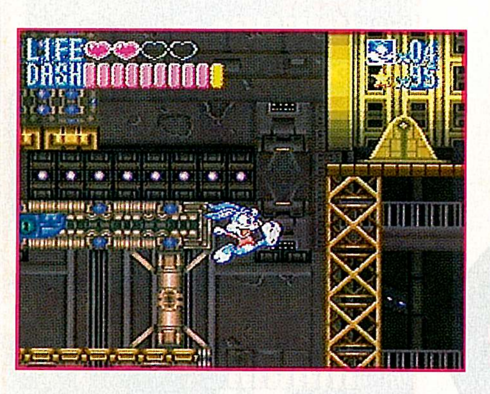
• **Atajo: sube hasta el segundo piso, coge carrerilla y salta hacia la derecha. Encontrarás una más que necesaria llave.**

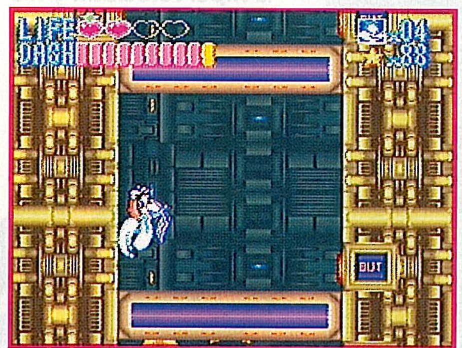


• En la siguiente zona podrás elegir **entre dos conductos verticales: «easy» o «hard»**. Pero deberás **evitar pisar los interruptores marcados con la palabra OUT**: lo contrario supondrá que nos **tiren un barril, que caigamos al suelo y que nos den una soberana paliza.**

• Arriba espera el malvado **Emperador Galáctico**: una versión chusquera del mítico Darth Vader con unas ganas de locas de darnos una lección. No le temas. **Golpéale para que sea alcanzado por su propio rayo, y asistirás a un final muy original.**













PASSWORDS

• Los **tres caretos que aparecen sobre el letrero de Acme** te **permitirán acceder a la fase de bonus que tu elijas.**

• Códigos para el nivel difícil:

Fase 1: Pluc- Babs- Book
Fase 2: Road- Max- Elmy
Fase 3: Gog- Shir- Swee
Fase 4: Book- Pluc- Babs
Fase 5: Gogo- Cala- Road
Fase 6: Max- Babs- Swee



¡SORTEAMOS 50 CARTUCHOS TINY TOON PARA SUPER NINTENDO!

¿Cuál de estas pantallas no es de Tiny Toon de Super Nintendo?













BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN, que cumplan los siguientes requisitos:
a) Enviar el Cupón Concurso debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A.
NINTENDO ACCIÓN
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid
b) Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO TINY TOON
2. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 1 de Agosto de 1.993 al 3 de Septiembre de 1.993.
3. El sorteo se celebrará ante Notario en Madrid, el día 6 de Septiembre de 1.993.
4. De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá cincuenta cartas que serán las premiadas con un cartucho del juego TINY TOONS para la consola Super Nintendo. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.
5. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.
6. Los resultados de este sorteo se publicarán en el número de Octubre de la revista.
7. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CUPÓN CONCURSO TINY TOON

Nombre y apellidos..

Dirección...

Localidad ....

Provincia ....C.P. ....

Teléfono ....

La pantalla que NO es de TINY TOON es la letra ______

TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas **-Nintendo Acción, Hobby Consolas, TodoSega, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato**. Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V23bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ella de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último.**

Consultorio: **podrás hacer preguntas y obtener respuestas** de tus temas favoritos.

Revistas: permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

Diálogos: podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...? ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios.**

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

Mensajería y buzones: podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados: Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo**.

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo.**

Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX.Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#



Si por algo es conocida la ciudad de Detroit es por ser la meca del automóvil. Pero lo que verdaderamente ha transformado a esta metrópolis en una ciudad industrial y segura, es la presencia del policía más sofisticado del

ROBOCOP 3

mundo: Robocop. La gente no teme caminar por la calles a altas horas de la noche, ya que sabe que un incansable guardián les está protegiendo. Pero ahora se ha llegado a una situación límite y la presencia de Robocop se hace más necesaria que nunca.

Por David García



• ARMAS PARA UN SÚPERPOLICIA •

El armamento de Robocop puede ser de **cinco tipos diferentes,** identificados en la parte inferior de la pantalla con distintos símbolos. Para acceder a ellos, debes utilizar **los botones "L" o "R"**. Estos sonsus poderes:

«Tres balas»: Es el **disparo normal**. Y con el que empezamos el juego.

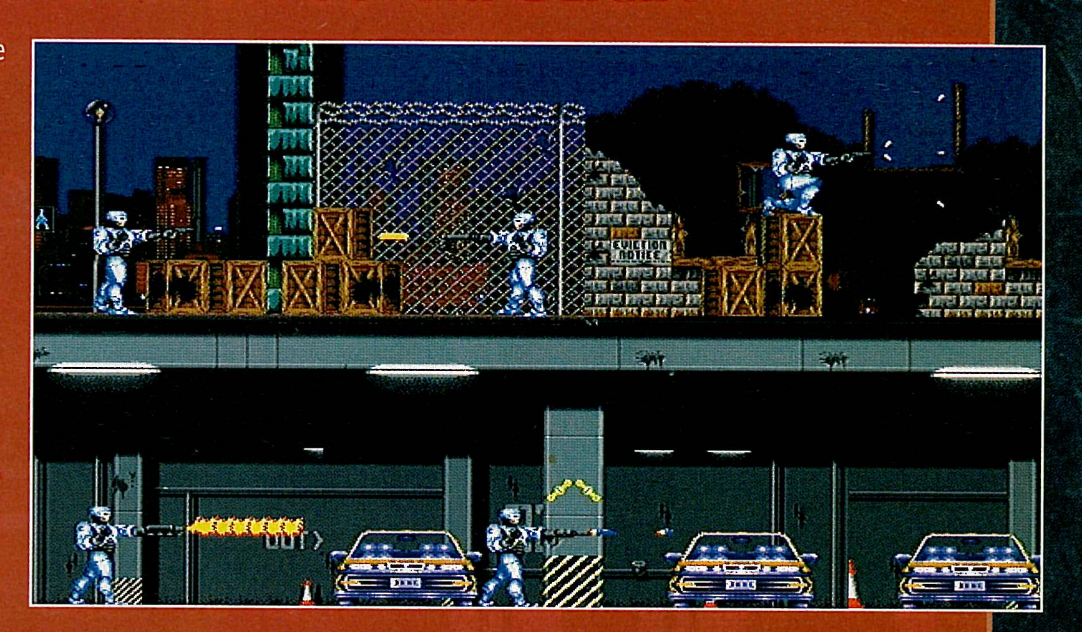
«3 balas simultáneas»: Permite lanzar **tres disparos a la vez**, cada uno hacia una dirección.

«Láser»: Arma con **gran poder destructivo**. Útil con los enemigos finales.

«Llama»: Es un lanza-llamas.

«Misil»: Todo un **lanza-misiles**.

¡Ah!, una última sugerencia. **No dispares una vez que haya aparecido el icono,** o lo perderás para siempre.



Fase I: LAS CALLES DEL VIEJO DETROIT

Se trata de una **fase totalmente horizontal,** en la que deberás avanzar hacia la derecha con el **objetivo de enfrentarte al enemigo final**. Pero vayamos por partes:

Los primeros enemigos con que te encontrarás son **un grupo de punkies** que aparecen a **pie u ocultos en las ventanas** de los pisos superiores. Éstos últimos son los más complicados de eliminar, ya que deberás **disparar en diagonal,** calculando el lugar exacto en el que alcanzarles.

A continuación, tendrás que **eliminar a los robots que lanzan munición teledirigida.** Sus balas buscan el **calor metálico** de Robocop, de ahí que aunque puedas esquivarlos, te recomendamos que **te deshagas de ellos cuanto antes.**

El siguiente obstáculo está formado por **dos pesadas bolas metálicas que cuelgan del techo,** y que caen violentamente al «husmear» a Robocop. Para salir airoso, **debes acercarte** cuanto puedas a la primera bola **y disparar al enemigo** que te espera. Una vez tengas vía libre, espera el momento para superarlas.

Poco después, serás el centro de atención de unos **motoristas** con malas intenciones. **Dispara al conductor** del vehículo, y **salta a la motocicleta**, intentando tocarla lo menos posible.

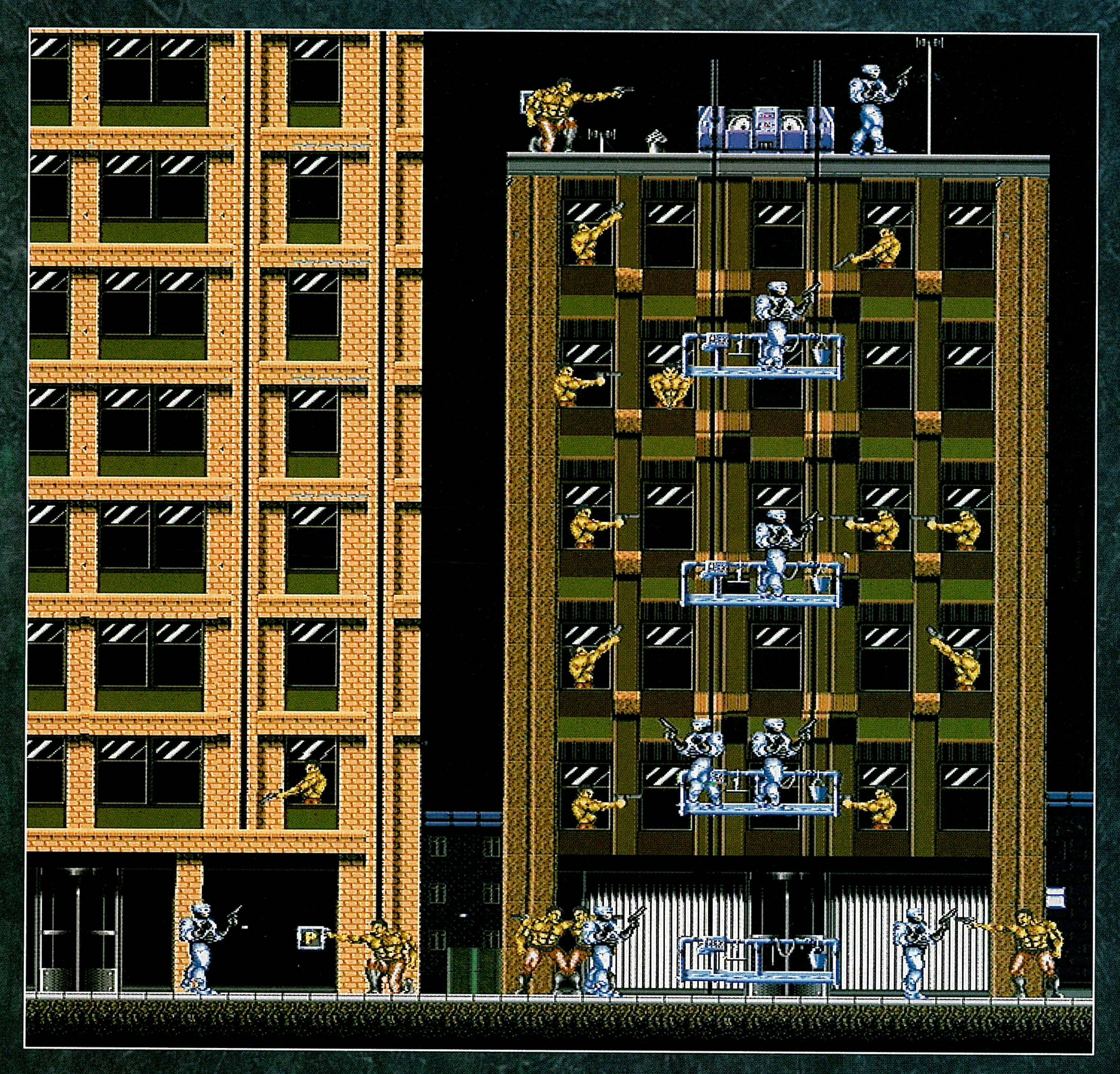
Luego llegarás a las **áreas de plataformas.** Se trata de **tres zonas** en las que **está prohibido pisar el suelo,** por lo que debes esforzarte en el salto y la habilidad. El problema es que dichas plataformas **se mueven en diferentes direcciones** (en vertical la primera y en horizontal la segunda) y hay que calcular el momento en que pasar de una a otra. Entre zona y zona no te aburrirás, porque **máquinas voladoras y robots te esperan** impacientes.Y si caes al suelo, a empezar otra vez.

Se acerca el **final de fase**. Los enemigos vuelven a repetirse, sólo que ahora van **armados con potentes misiles**. De todas formas, puede que tú también vayas cargado con ellos, porque poco antes de esta zona aparece **un icono que te brinda tan valioso objeto. No lo dudes y cógelo.**

Por fin llegas al enemigo final de fase: **El furgón fantasma.** Pasa por delante de tus narices y empieza a soltar un montón de enemigos. Lo mejor será que **te quedes en el centro de la pantall, y utilices toda la munición posible,** teniendo en cuenta que **los enemigos aparecen por ambas direcciones.**



Fase 2: DETROIT: ZONA CENTRO



El primer objetivo que te reclama en esta fase es hacerte con el **aparato elevador del limpiaventanas**, ya que sin él sería imposible ascender a los pisos superiores. Monta y calcula tus movimientos en la subida: la **zona está plagada de enemigos**. Una vez se haya detenido el aparato, avanza hacia la derecha y salta de edificio en edificio. Pon atención, ya que **si caes al suelo, deberás empezar la fase con una vida menos**.

Vuelve a coger el ascensor y ten cuidado, mientras desciendes, con los **aparatos voladores**. **Agáchate** para evitar a los que vuelan por la parte alta, y **enfréntate cara a cara** al resto.

El próximo obstáculo es el **robot de la O.C.P**. Al principio **parece inactivo**, pero el niño que controla la distribución del Nuke se encarga de arreglarlo y de hacer que dispare. Lo mejor que puedes hacer es **empezar a soltar balas** en cuanto lo veas.

En la **zona de las cintas transportadoras**, deberás avanzar por ellas colocándote entre las piedras, mientras prestas atención a la **enorme roca que circula por los pisos superiores**.

Si has conseguido sobrevivir, te encontrarás en un garage con los enemigos de siempre. Hasta que al final, un **robot de enormes dimensiones y no menor poder** aparezca en escena.. Su punto débil es la cabeza, así que enfoca hacia allí tu munición mientras saltas en diagonal y esquivas sus ataques. Como **no hay un lugar seguro en pantalla**, te recomendamos que **no permanezcas mucho tiempo parado en el mismo lugar**.

Fase 3: LA IGLESIA ABANDONADA

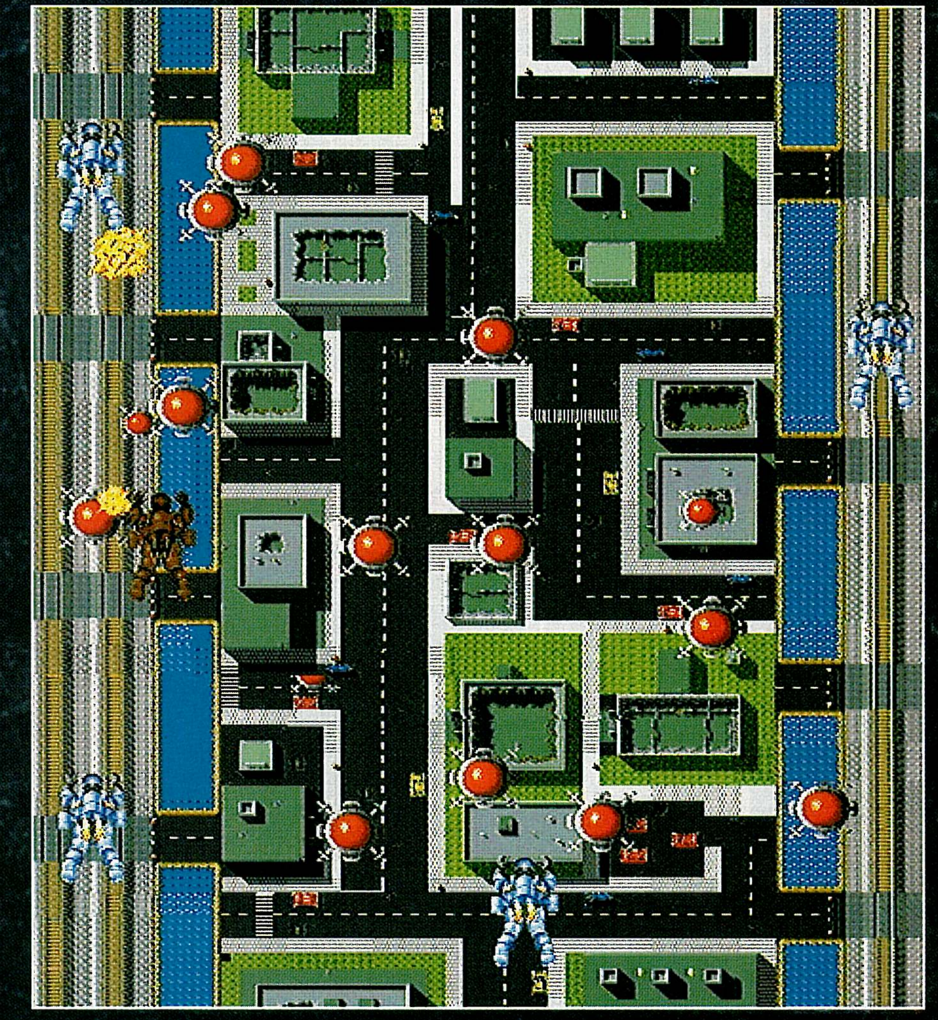
Esta fase comienza con un **Robocop** distinto: ahora **vuela ayudado de unos propulsores**. Desde las alturas, el policía metálico deberá **destrozar una especie de planetas** que vagan por la zona, mientras hace frente a los **rehabs aerotransportados (polis corruptos)**, a los que deberá tratar de la misma forma.

Robocop descenderá entonces ligeramente y comenzará a **soltar bombas (botón X)** si es que quiere deshacerse de los **tanques** que pueblan la superficie: **la bomba debe salir un poco antes de encontrarte** sobre el objetivo.

Antes de que el héroe vuelva a tomar contacto con el suelo, deberá **medir sus fuerzas con una súpernave** dotada de súpermunicion. **Dispara y échate a un lado** para evitar sus misilazos.

De vuelta al suelo, y además sagrado (por aquello de que es una iglesia), tus primeros pasos deberán dirigirse hacia la derecha, sin soltar el botón de fuego. N**o subas por la primera escalera, mejor avanza un poco más a la derecha y fulmina al enemigo**. Verás como te **recompensa con unos suculentos misiles.**

Después deberás **subir hacia arriba** y dirigirte a la derecha, **hasta que veas dos lámparas con un tapiz chino entre medias**. A la derecha **hay una llave: hazte con ella**. Pero hay un inconveniente: el suelo se rompe, y para colmo de males debes volver por ahí. La solución está en **saltar, pisando lo menos posible la superficie.**





Con la llave en tu poder debes **descender cuatro pisos y avanzar hacia la derecha**. Te encontrarás de bruces con una puerta: ábrela y penetra en el recinto. **Hay otra llave: cógela y ve hacia la izquierda**.

Desde allí tendrás que **subir dos pisos y abrir una nueva puerta**. ¡Sorpresa! Un pozo plagado de ratas y una parte del suelo que se rompe serán las primeras cosas que veas. Aquí va una descripción de las zonas del suelo que se rompen en cada piso: **Primer piso: izquierda. Segundo piso: derecha. Tercer piso: centro-izquierda. Cuarto piso: centro. Quinto piso: entero. Sexto piso: Pequeña baldosa**.

Las alcantarillas en que te encuentras están plagadas de ratas y al final verás al **ninja Otomo,** armado con su poderosa Katana. Tu pistola no funciona, pero siempre puedes recurrir al puñetazo y la paciencia.

FASE 4: LAS CALLES DE CADILLAC HEIGHT

Es una fase corta que se **desarrolla en las alturas**. Los primeros ataques vendrán de **tanques terrestres y de rehabs voladores**. Es decir, es exactamente igual que el principio de la fase anterior. De hecho, **hasta el enemigo final es el mismo, ya que se trata de la cargadísima súpernave que viste antes y que seguro ya sabes cómo cargarte.**

• SUGERENCIAS •

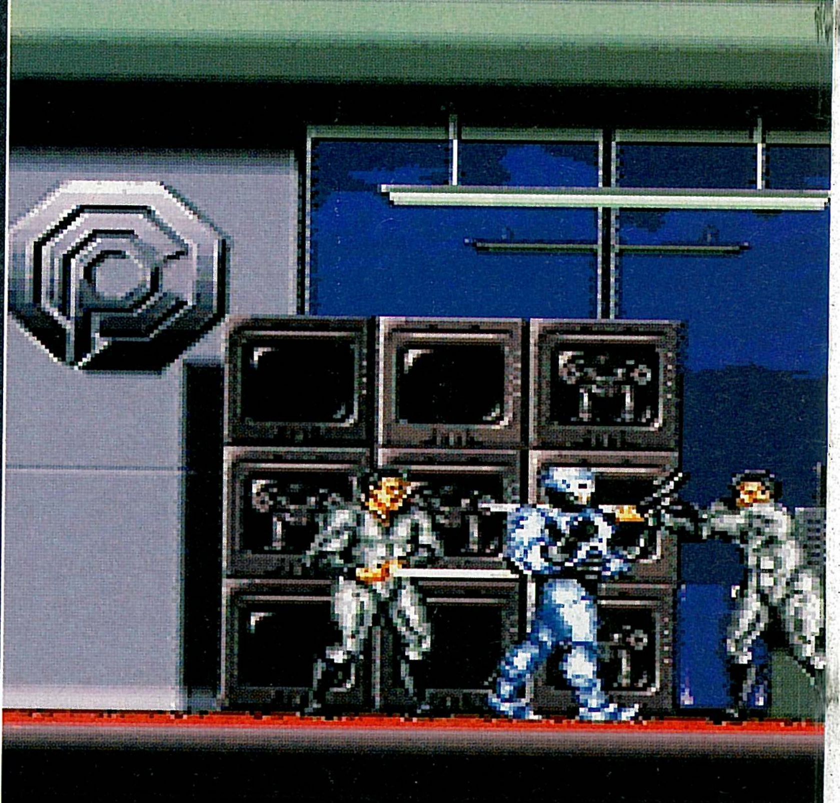
• **Agáchate** al disparar a tus enemigos. Evitarás sus ataques.

• **No desperdicies las armas especiales**, pueden ser de una **gran utilidad** con los **enemigos finales** de fase.

• Si te quedas **sin energía a mitad de un nivel,** pulsa **Start** y haz **Select** tres veces. Recargarás la energía de una forma fulminante y además podrás hacerlo cuando quieras..

Fase 5: LA TORRE DE LA O.C.P.

Estás a punto de lograr tu objetivo. Tan sólo te **separan** de él **dos ninjas** de similares características a las de **Otomo**. Al igual que sucedía antes, no gozas de munición, así que, puño en ristre.



• LAS PILAS DE ROBOCOP •

Como cualquier robot, y éste no iba a ser una excepción, **Robocop necesita algunas ayudas para afrontar su misión**. Algunas máquinas se conforman con unas buenas pilas alcalinas, pero nuestro «poli» es mucho más sofisticado. De ahì, que para **reponer energía o conseguir armamento** necesite **recoger estos iconos** que desprenden sus enemigos

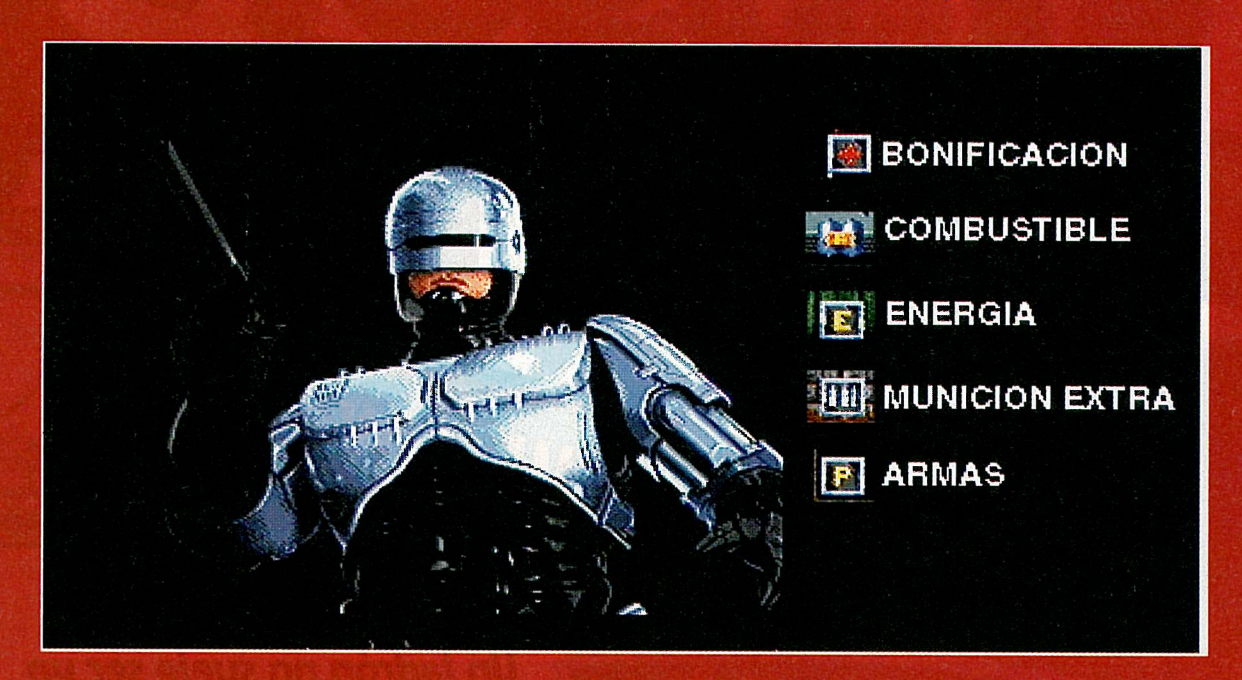
• **«E»**: **Aumenta la energía de Robocop**. Ya te puedes imaginar lo útil que es esta opción. Más que nada cuando el **porcentaje de vidilla** roce los límites de lo imposible.

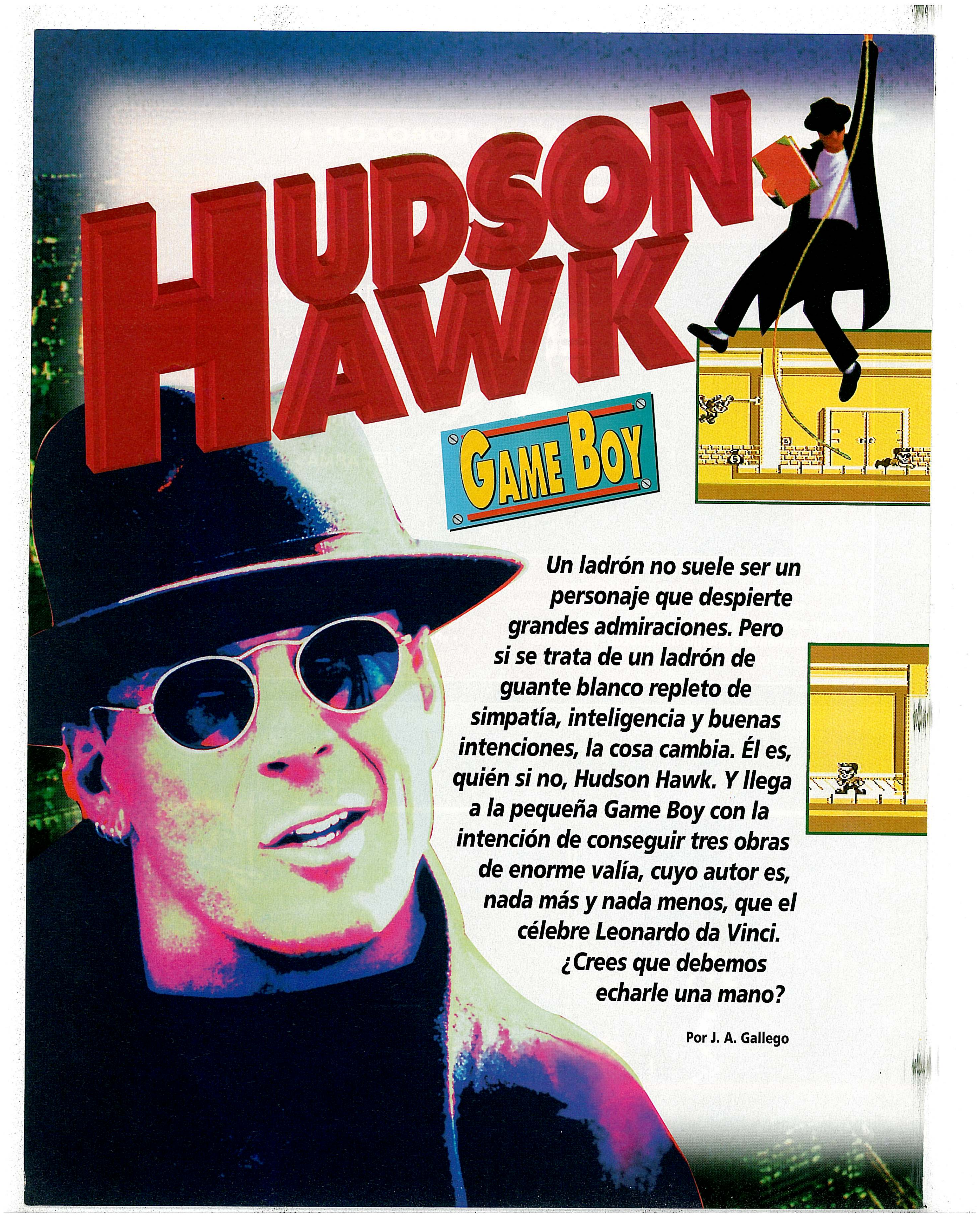
• **«Tres balas»**: **Munición extra**. Imprescindible para **deshacerse de los enemigos difíciles** de pelar.

• **«+»**: **5.000 puntos de bonificación**. Casi nada.

• **«F»**: **Combustible extra para el reactor**. No lo olvides, ya sabes que la gasolina está por las nubes.

• **«P»**: **Nueva arma**. Y una cantidad de disparos cuyas cifras no cabrían en esta página.

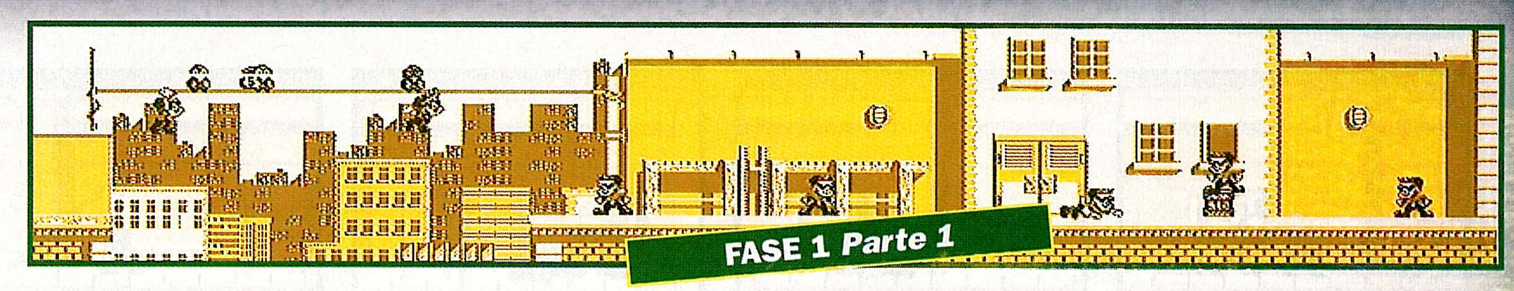




HUDSON HAWK

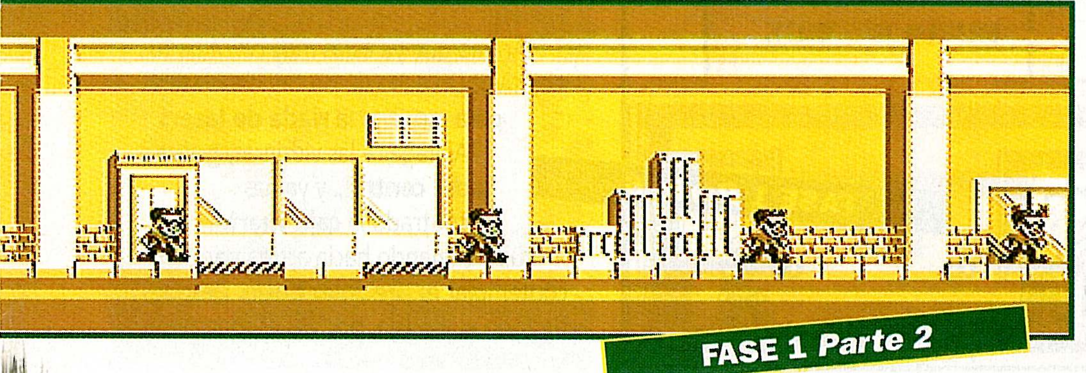
Un ladrón no suele ser un personaje que despierte grandes admiraciones. Pero si se trata de un ladrón de guante blanco repleto de simpatía, inteligencia y buenas intenciones, la cosa cambia. Él es, quién si no, Hudson Hawk. Y llega a la pequeña Game Boy con la intención de conseguir tres obras de enorme valía, cuyo autor es, nada más y nada menos, que el célebre Leonardo da Vinci. ¿Crees que debemos echarle una mano?

Por J. A. Gallego



Nuestro primer objetivo será entrar en la súperprotegida **mansión Rutherfords** para sustraer las **riquezas** que guarda en su interior. Para ello, nada mejor que empezar **desde la azotea** de un edificio cercano.

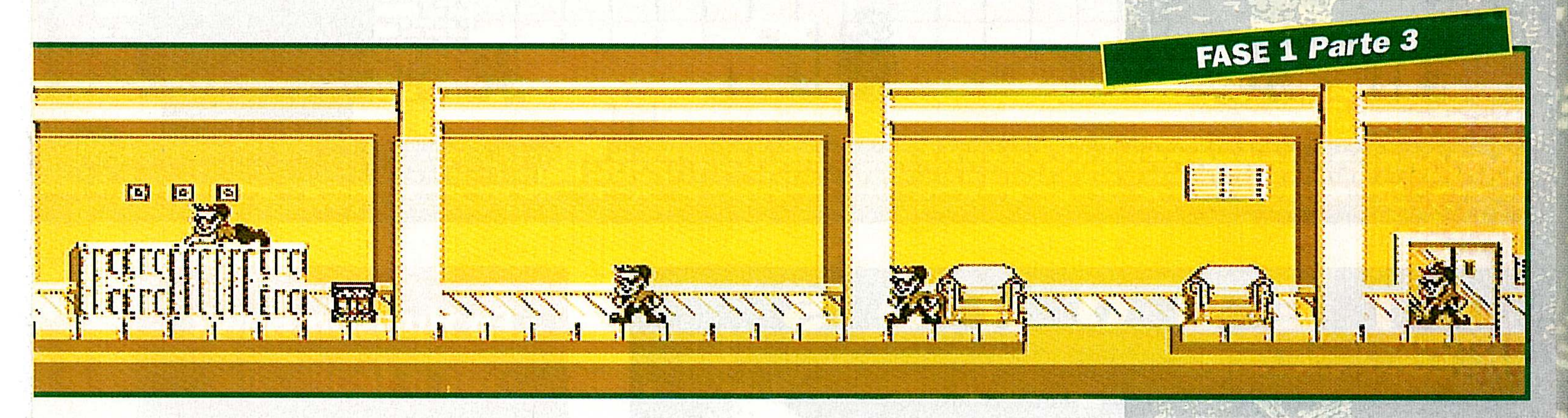
Salta sobre las sombrillas para alcanzar las bolsas de dinero, y llegarás sin más incidencia al cable que lleva a la Mansión. Una vez allí, **busca la caja** que hallarás al final de la pantalla **y empújala hacia la izquierda** de tal manera que puedas auparte a ella y alcanzar la entrada a la mansión. ¡Hecho!

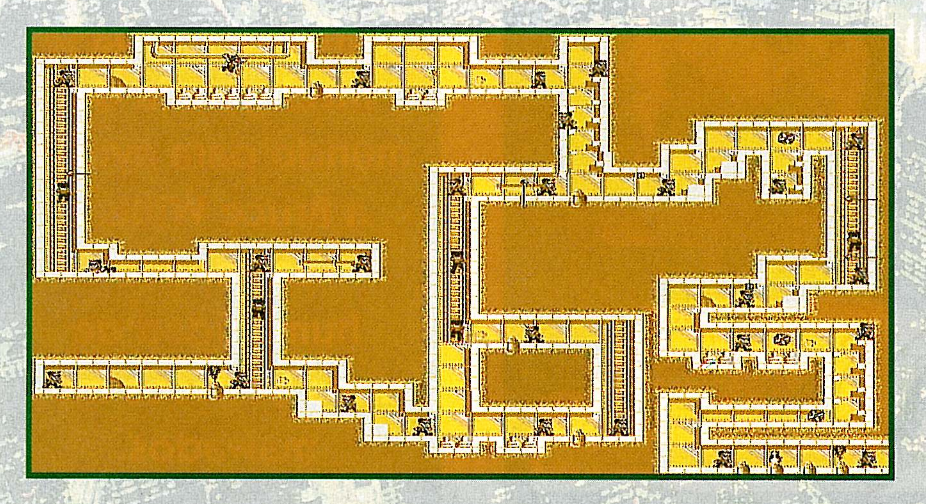


Escoge la puerta que lleva al **piso 11.** Dentro encontrarás **numerosas trampas**: **Células fotoeléctricas** (agáchate o salta sobre ellas, pero en ningún caso interrumpas su rayo), **sensores de superficie** (salta sobre ellos, pero en ningún caso los pises.) y **rayos láser** (estudia su frecuencia para poder cruzar sin problemas). Al final de la fase, **introdúcete en el ascensor.**

Muy similar a la anterior. Las trampas no varían. Utiliza los **mullidos sillones** para sortear los obstáculos, y recuerda que **las cajas están para algo**, así que arrástralas y te ayudarán a auparte a lugares en principio inaccesibles.

Finalmente, **introdúcete por el conducto de ventilación.**

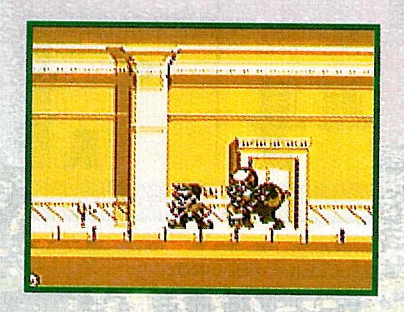
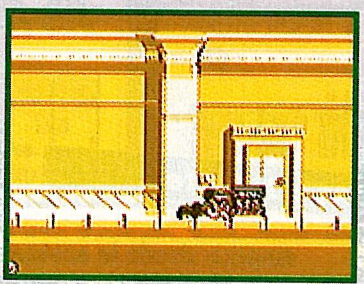
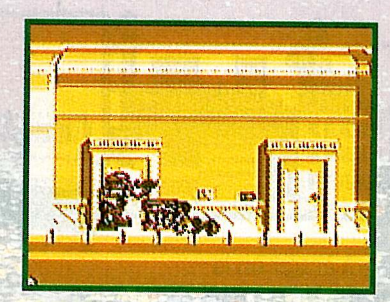
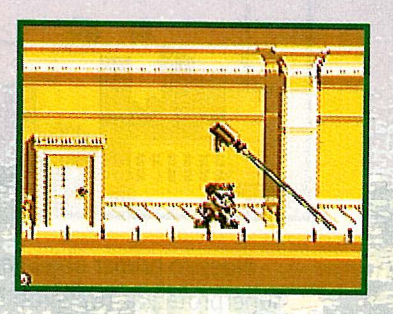
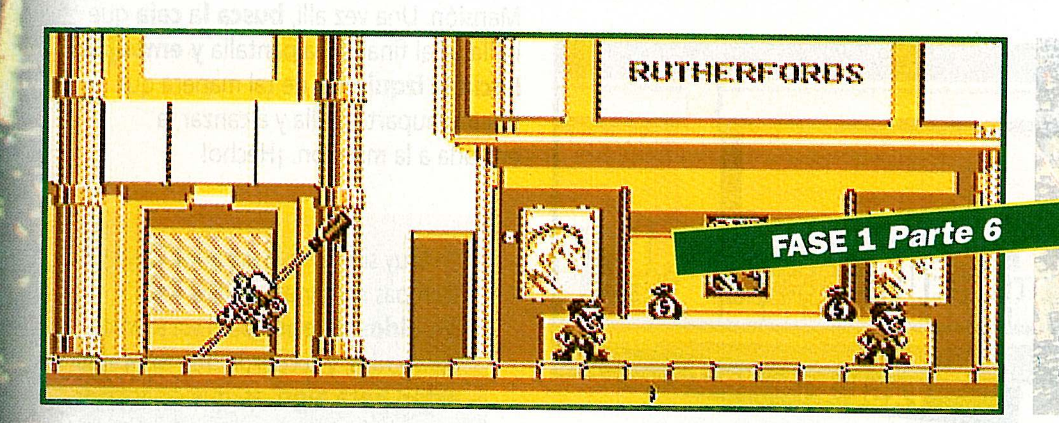




FASE 1 Parte 4

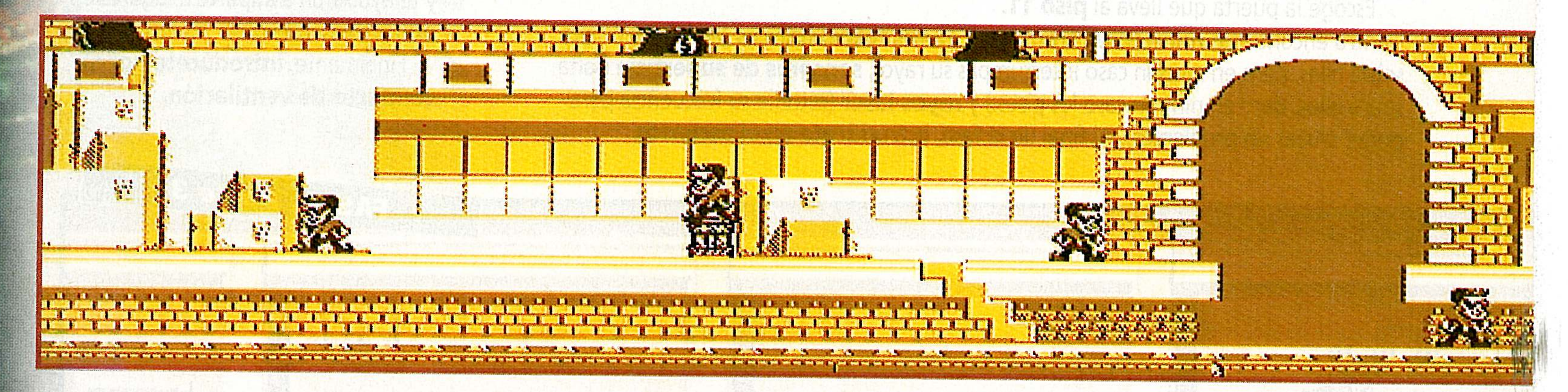
Este complejo **laberinto** no te retrasará demasiado si sigues las siguientes advertencias:

- **Vigila los lanzallamas y los barrotes.** Si eres lento, te triturarán sin contemplaciones.
- Todos los ventiladores **tienen un interruptor** que los detiene por unos instantes. **Púlsalo y cruza** a **toda velocidad**, si no quieres verte convertido en confetti.

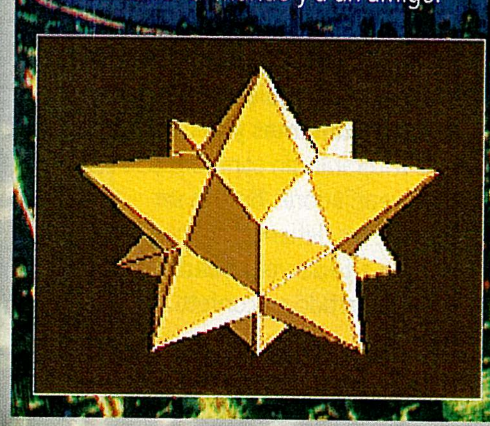
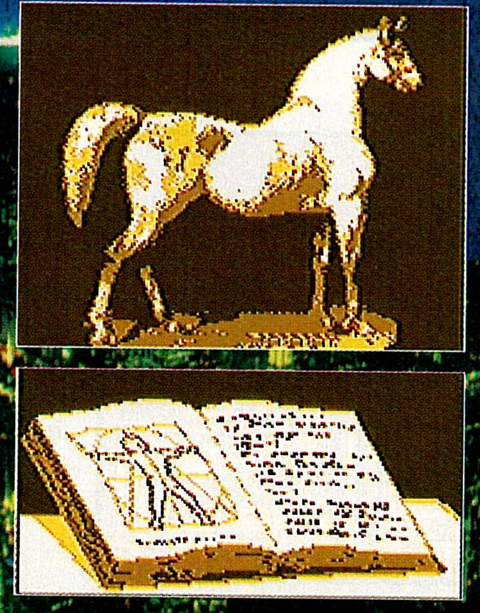
FASE 1 Parte 6

¡Ánimo que ya estás muy cerca de tu objetivo! Un poco de prudencia bastará para esquivar la **ríada de lasers.** Al llegar a las vidrieras, **golpea la del centro**... y ya has encontrado la **caja fuerte**. Pulsa el mando hacia arriba para contemplar **el precioso botín.** Después de todo el trabajo, por fin es todo tuyo.



TESOROS

No, no saldrás de esta aventura con las manos vacías. Porque si logras concluirla con éxito, podrás lucir **estas tres hermosas obras de arte** en tu sala de estar. Y de paso, ayudar a tu colega Willis a salvar al mundo y a un amigo.

En Hudson Hawk vas a tener que poner a prueba tus reflejos y toda la inteligencia del mundo para ayudar a Bruce Willis a salvar a la humanidad de unos bellacos muy malvados.

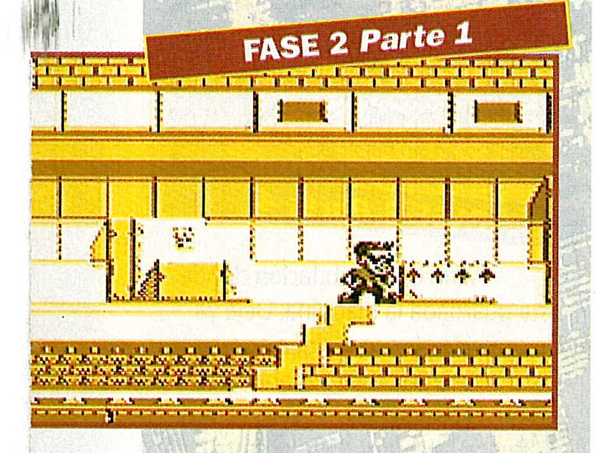
FASE 1 Parte 5

Fase también de pasillo. Esta vez tendrás que vértelas con **extraños motoristas y cámaras de vigilancia.** Al llegar a la ventana, **introdúcete por ella.**

La próxima misión será encontrar **el diario secreto de Leonardo Da Vinci,** que está escondido en la **biblioteca del Vaticano**. Presta mucha atención a las monjas y hermanos Maristas que lo custodian. Son gente de cuidado.

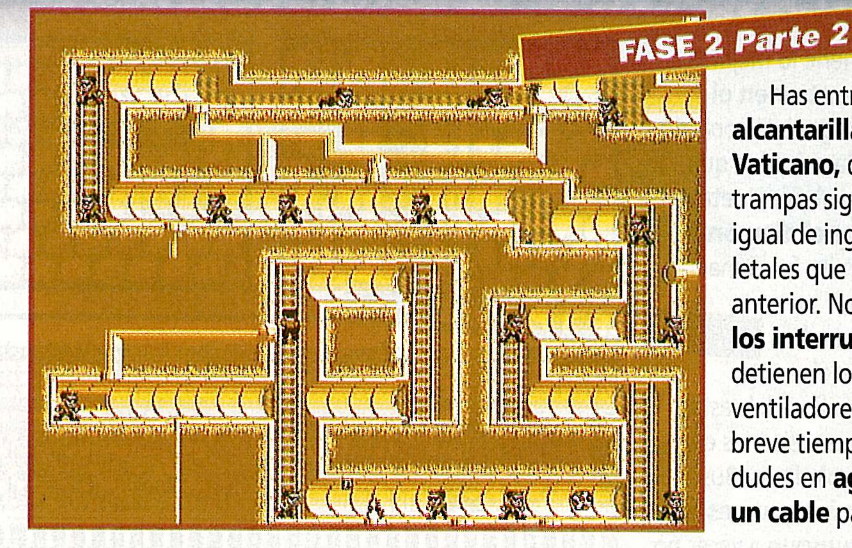
Encuentra la caja y **empújala hasta la carretilla**

FASE 2 Parte 1



elevadora, con la que podrás levantarla a la plataforma superior y usarla para auparte hasta la salida.

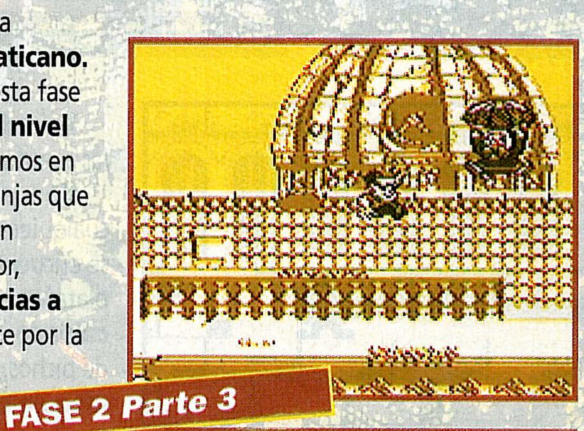
FASE 2 Parte 2



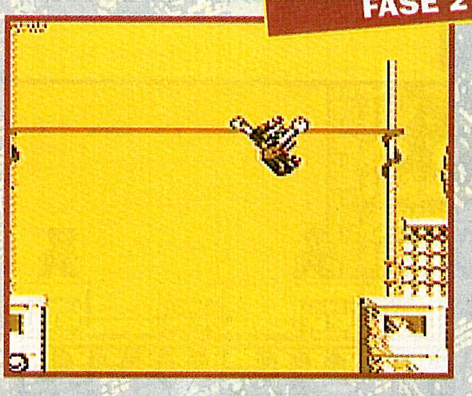
Has entrado en las **alcantarillas del Vaticano,** donde las trampas siguen siendo igual de ingeniosas y letales que en la fase anterior. No olvides que **los interruptores** detienen los ventiladores durante un breve tiempo, y no dudes en **agarrarte a un cable** para salir .

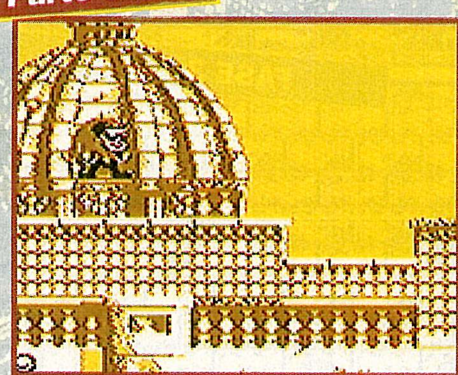
Nuestra odisea nos lleva ahora directamente a la **cúpula del Vaticano.**

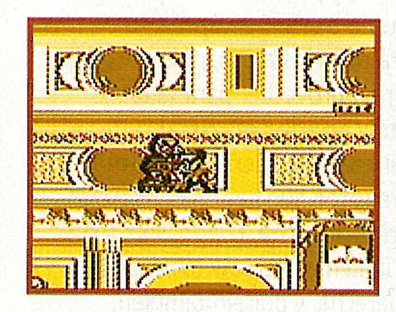
La única forma de atravesar esta fase es manteniéndose siempre **en el nivel superior**, cosa nada fácil si tenemos en cuenta las baldosas rotas, las monjas que vuelan en ala delta y las que tiran bombas. Si caes a un nivel inferior, procura volver a lo más alto **gracias a los soportes**. Luego, introdúcete por la **claraboya abierta.**

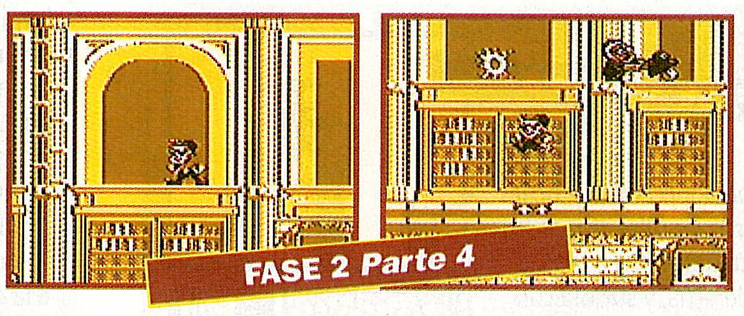


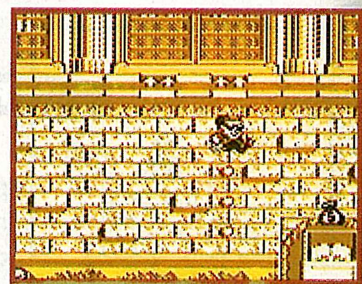
FASE 2 Parte 3











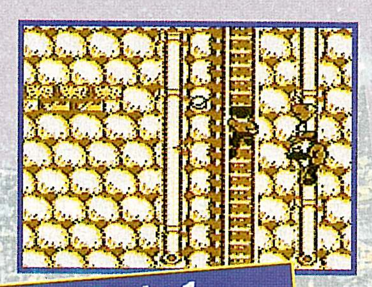
FASE 2 Parte 4

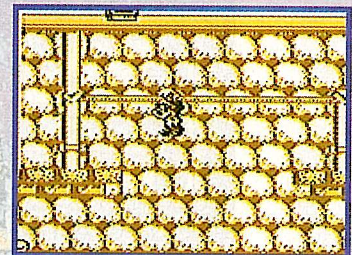
Ya estamos en **la biblioteca**, y lo importante ahora es ir descendiendo pisos. Muévete **de derecha a izquierda** de la pantalla, hasta encontrar la escalera o las **baldosas rotas** que te permitan eso, bajar. Aviso: vuelven las trampas, con una novedad. Mucho **cuidado con los muelles,** pues al pisarlos nos veremos **catapultados varios pisos** más arriba, lo que nos obligará a volver a andar todo lo andado.

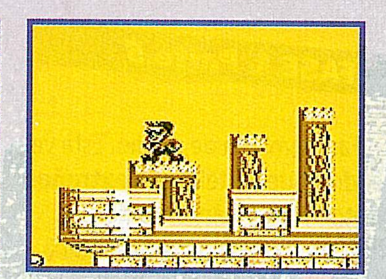
Presta a su vez **atención al libro** que aparecerá en la **esquina inferior derecha** de tu pantalla. Cada vez que una alarma nos detecte, irá desapareciendo. Cuando lo haga por completo, **tendremos que volver a empezar la fase,** así que habrá que tener mucho ojo.

Ahora viene lo mejor: habrá que **entrar en el castillo** del genial Leonardo, encontrar la máquina que convierte cualquier metal en oro, y **robar el diamante** que la permite funcionar.

Para ello, evita la lluvia de objetos que el furioso inquilino del castillo lanzará, y a sus sicarios en máquinas voladoras. Busca el **mejor camino para escalar el muro: aunque** a veces no sea fácil de encontrar.

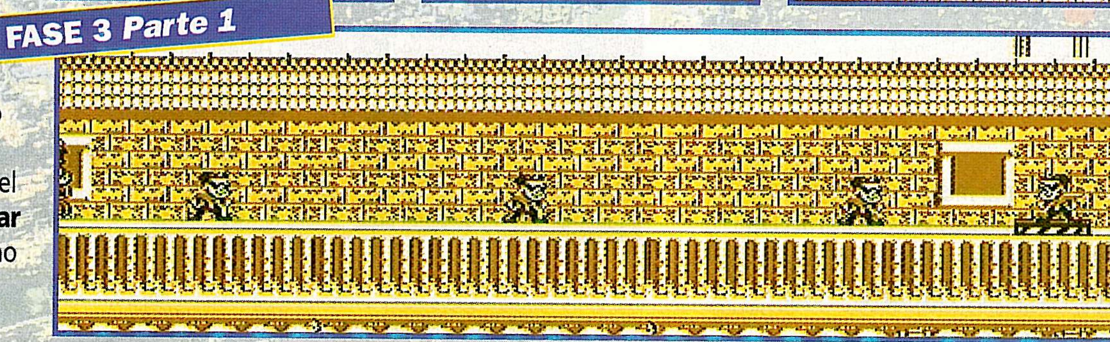


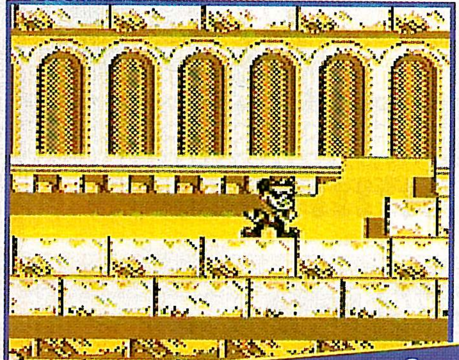




FASE 3 Parte 1





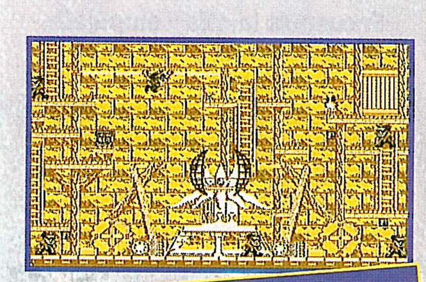


Típica **fase de plataformas,** inspirada en las aventuras de Super Mario.

Vé a la izquierda rápidamente, evitando cualquier encuentro con el gigantón que allí se encuentra. Luego salta de platarforma en plataforma hasta el nivel superior. Ten **cuidado con los alambres:** están plagados de bichos. Con un poco de ayuda de las **máquinas elevadoras,** llegarás arriba.

FASE 3 Parte 2





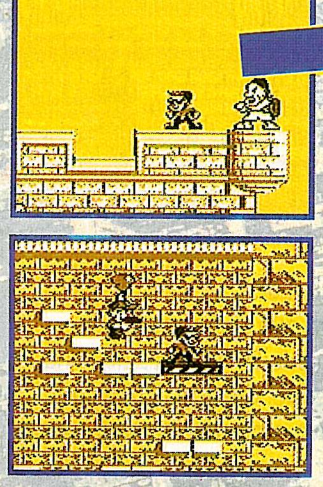
FASE 3 Parte 4

Al fin en la habitación donde está guardada la máquina. Deja ya de comerte el coco, y sigue nuestras instrucciones si quieres acabar con el asunto rápidamente.

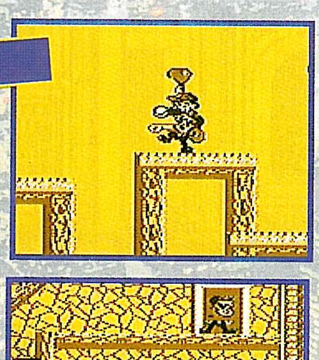
Busca la caja y llévala hasta la esquina inferior derecha, de tal manera que **subiéndote en ella** puedas alcanzar la plataforma superior. Ahora trepa hasta la máquina, y pulsa el interruptor que hay junto a ella. **Su cúpula se abrirá** unos instantes, momento que deberás aprovechar para saltar dentro y **agarrar el cristal.**

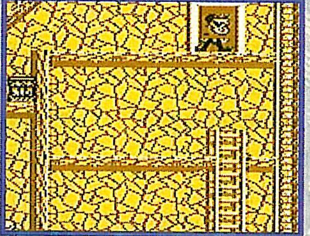
Para abrir la puerta, **pulsa el interruptor** que hay en la **esquina inferior derecha**. Luego, vé a toda velocidad hasta el «switch» que hay a la derecha, y púlsalo también. Trepa por la caja hasta la escalerilla, y sube hasta la esquina superior izquierda, desde donde **darás un enorme brinco** hacia la derecha. Si has sido rápido, **aterrizarás en la puerta** antes de que se cierre.

FASE 3 Parte 3



De las últimas fases y, paradójicamente, de las más sencillas. **Busca la caja** que hay a la derecha, y **súbela** con la ayuda de las máquinas elevadoras hasta lo alto. Entonces, **aúpate en ella** y podrás alcanzar fácilmente la salida.





PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE

Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control 14 números de tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!



Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.




ANOTHER WORLD



Se acabó. La odisea de Lester Knight llegó a su fin. En tres números hemos dado la solución completa a una de las más fantásticas aventuras que podréis jugar sobre una Super Nintendo. Esperamos que hayáis disfrutado y que esta guía os haya sido de utilidad. Hasta la próxima y que lo juegen bien.

FASE 14 (Código CKJL)

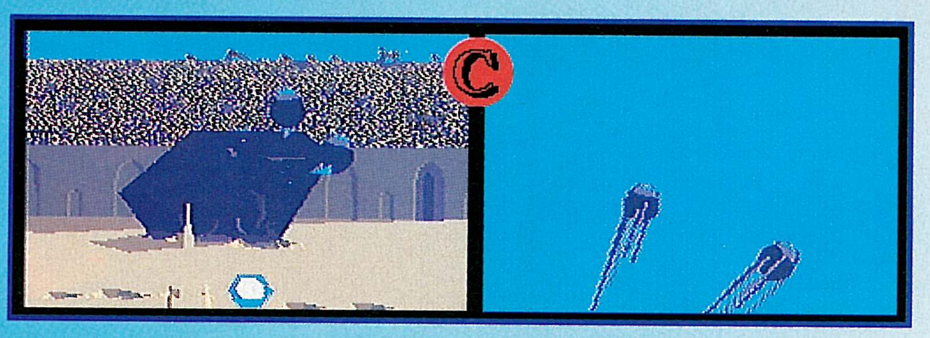
¿Quien sabe «ande» hemos venido a parar **(A)**? Vaya, pero si parece que **estamos jugando al tiro al pichón** y, bueno, ya sabréis a quién le ha tocado hacer de pichón. Pues eso que para **escapar de este curioso artilugio tendréis que seguir las instrucciones: pulsad cualquier botón, moved el pad hacia abajo, volved a pulsar el botón, otra vez abajo, izquierda, de nuevo cualquier botón, izquierda, izquierda, arriba, más botón, derecha, pulsad botón, arriba, pulsad botón, izquierda, pulsad botón, derecha, abajo, derecha y pulsad botón**.



Si esta combinación ha funcionado correctamente, **antes de la última pulsación veréis en la cabina una lucecita blanca (B)**. Al presionar sobre esta luz, **saldréis despedidos del siniestro armatoste(C) hacia la última fase.**

¡Ah!, se nos olvidaba deciros que **apenas tenéis unos segundos para llevar a cabo todo el proceso**. Si perdéis si quiera unas milésimas, tendréis que volver a empezar desde... bueno, no queremos asustaros.



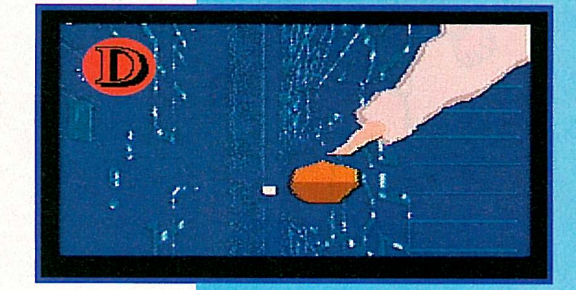


FASE 15 (Código LFCK)







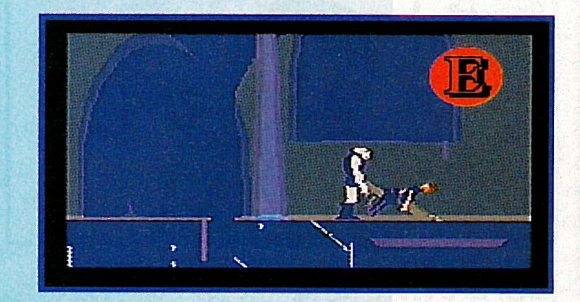


Menudo sitio habéis elegido para aterrizar. Nada menos que **el baño de las señoritas (A)**. Desgraciadamente, la única cosa que vais a poder hacer es **correr hacia la derecha**. Varios guardias saldrán entonces a vuestro encuentro. **Con unos cuantos escudos y varios hiperdisparos podréis quitároslos de enmedio (B)**.

Seguid hacia la derecha. El **compañero saldrá a recibiros tras una vidriera (C)**. Mientras vais tras él, una explosión os hará caer al vacío. Por suerte, **una mano os salvará en el último momento (D)**. Pero, descubriréis tarde que alguien os ha rescatado para usaros de felpudo y **patearos (E)**. Afortunadamente vuestro colega se ha dado cuenta y **acudirá al lugar para pegarse con el macarra (F)**.

Arrastraos hacia la derecha **hasta las palancas** y, cuando el guardia **esté bajo el agujero del techo, pulsad la primera palanca** y os desharéis de él (G). Pulsad ahora la segunda palanca **y arrastraos de nuevo hacia el círculo de la luz... Será el final.**

Bueno, **quizá despues de todo no lleguéis tarde a la cita con la vecina** del primer número -gracias a nosotros-, aunque se **extrañe de que hayáis cambiado vuestro flamante Ferrari por tan pintoresca montura...**







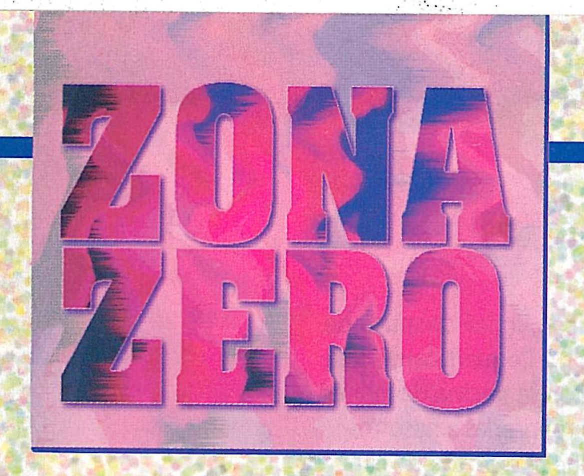
Another World nos ha permitido viajar a los límites de la fantasía con solo una consola y mucha maestría como transportes.













Fernando Lapuente Ochagavia (LOGROÑO)



Marina Von Podolsky (BARCELONA)

José Ignacio Fernández (GRANADA)



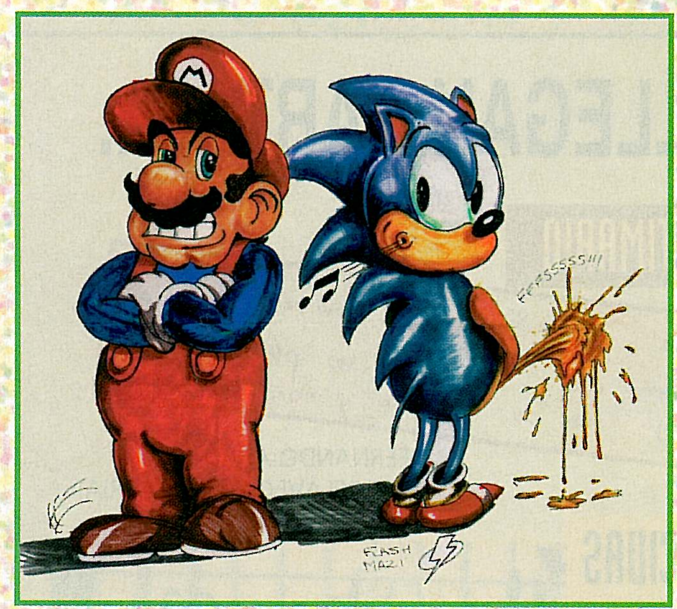


Vanessa Mora LINARES (JAÉN)

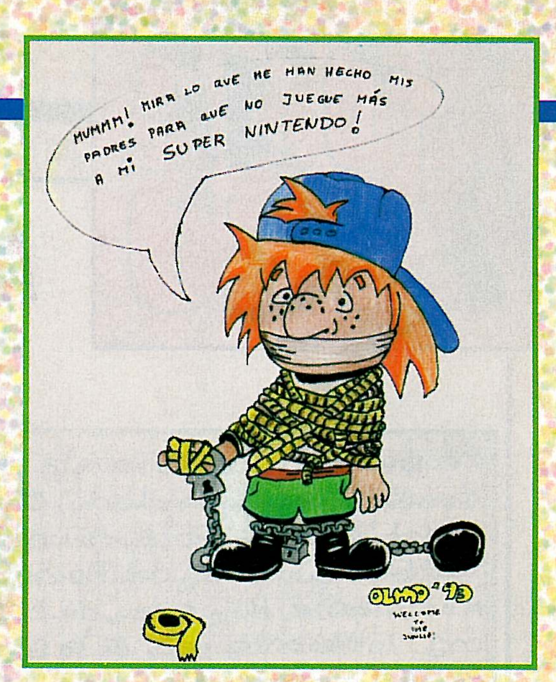
Ruth Cerrillo (VALENCIA)



Fernando Boyer López (VALENCIA)



Juan José Barrena (CÁDIZ)

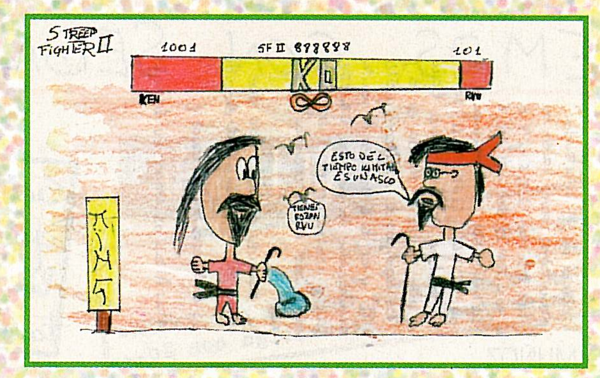


José manuel Olmo (CÁDIZ)

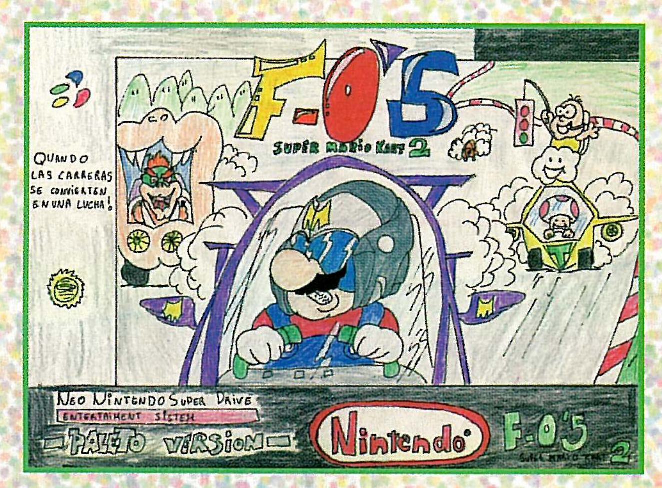
Sheila Latorre Santos (NAVARRA)



Salvador Pérez (MADRID)



Efrén García (GRANADA)



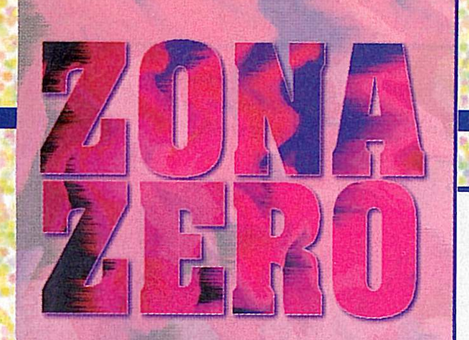
Albert Torner García (BARCELONA)

Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes enviar tu carta a:

HOBBY PRES S.A.
NINTENDO ACCIÓN
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre: ZONA ZERO.





A VECES LLEGAN CARTAS...

ANTIMARIO

Soy un gran "Fan" de Bowser. Y digo yo: ¿Por qué Bowser no puede hacer un juego con su esposa y sus hijos? (In...

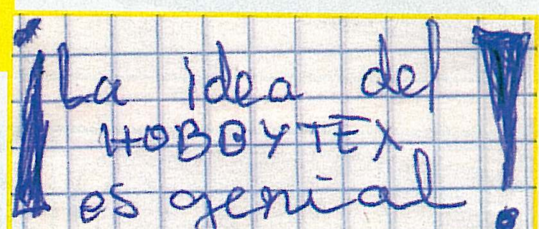
FERNANDO ABAD
TORRELAVEGA (CANTABRIA)

ADMIRADORAS

En resumen, vuestra revista es: Genial, Guay, Superchachi, Chachi-Chachipilongui, Mola, es un bombazo, Molongui, Guay del Paraguay, Alucinante, Muy guay, divertidísima, Interesantísima, Es la super de las super, etc.

LARA VEIGA (VIGO)

AGRADECIDAS


¡La idea del HOBBYTEX es genial!

ISAAC SAN JOSÉ
(MADRID)

QUE SE CONFORMAN

Soy un chico sevillano de trece años que no tiene novia (no hay quien entienda a las mujeres) y cuya única distracción es el mundo de las consolas, por eso me compro todos los meses la revista NINTENDO ACCIÓN

ISMAEL SOLA
(SEVILLA)

EXPEDITIVAS

TERMINEMOS CON SEGA

MARÍA
AMPARO
(VALENCIA)

PERDIDAS

Soy un gran consolero y me gustaría que inventasen magníficos juegos para la Master Sistem II, ah y lo más importante tener la Megadrive. ¿Sabías que

ANTONIO PLEGUEZUELOS
(TENERIFE)

DE LOCURA

¡Hola NINTENDO ACCIÓN!
Lunes, 9hrs, examen de Sociales ¡ahhhhhhhhhhh!
Oh, que suerte, sólo era un sueño.
Estoy loco, pero no sólo por una chica, si no también por ZELDA.
Sueño con Zelda, desayuno con Zelda, como con Zelda, ligo con Ze...

JUAN FRANCISCO MUÑOZ
CARTAGENA (MURCIA)

TORERAS

Os he escrito porque me gustaria felicitaros por vuestra extraordinaria faena.

MAIKEL
GALLARDO
(BARCELONA)

AMENAZANTES

(P.D.: Como pongais mi carta en A veces llegan cartas... os enviaré un paquete bomba.)

VICTOR PELÁEZ
(MÁLAGA)

INSISTENTES

Ante todo, doy un saludo a todos los que hacen esta revista, en concreto a todos los que hacen esta revista, en especial a todos los que hacen esta revista y sobre todo a todos los que hacen esta revista. Se despide:

SERGIO COLLANTES (MADRID)

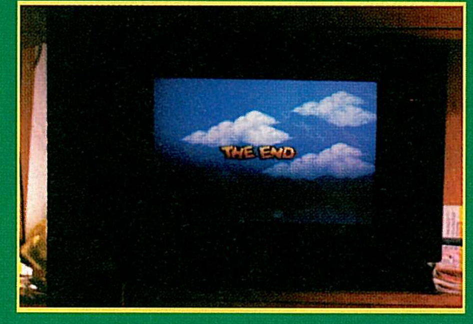
RECORDMANÍA

Cada vez estamos más alucinados de las proezas que habéis sido capaces de hacer con vuestro juego preferido. Así que no lo penséis dos veces y mandadnos esos records que tantos sudores os han costado. Acompañados, eso sí, de una fotografía que lo atestigüe.

PRINCE OF PERSIA

Juan Tamayo, de Fuenterrabía, nos envía la prueba fehaciente de que ha acabado con este cartucho tan principesco.





MAGICAL QUEST

No se ve bien, pero queda claro que Sergio García Girones, de Barna, ha culminado con éxito el jueguecito de Mickey.

STREET FIGHTER II

Unai Heras Cid, un chavalín de 6 años, vizcaíno él, posa con orgullo ante la pantalla final de SF II. Felicidades.



NO DEJES QUE EL TIEMPO JUEGUE EN TU CONTRA

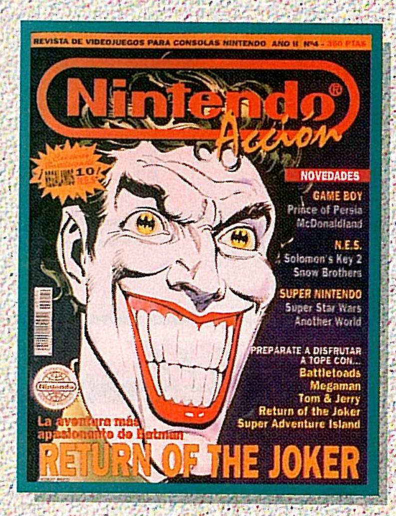
Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre, no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.





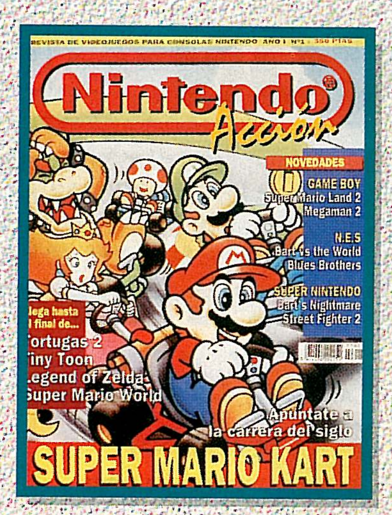












Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).


LAS MANOS DE
UN GANADOR
EN ACCIÓN